2001. OKTÓBER>> 20. SZÁM>> 1990 Ft>> ELŐFIZETÉSSEL AKÁR: 1333 Ft

# PC Format

2CD>>JÁTÉKOK>>TECHNOLÓGIÁK>>SZUPERTESZT>> AMI JÁR A PC-NEK

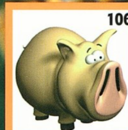
## MICROSOFT HOMESTATION

Kiszivárogtatjuk a digitális szórakoztatás legújabb híreit

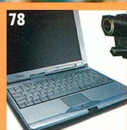
**BENNE: 2CD**
Teljes verziós programokkal, játékdemókkal

## ITT AZ ELSŐ 2GHz-ES PC!

## A PC elmúlt 10 éve


106


99


78


56

## PLUSZ

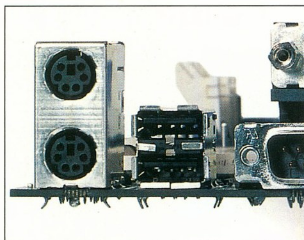
Notebook Szuperteszt
3D Modellezés
5 CD-RW Teszt
Mobilvilág



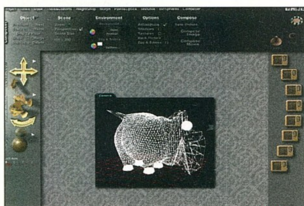

9 771585 690009

WWW.PCFORMAT.HU


HEWLETT PACKARD
NetServer E200



## AZ NFORCE LEGYEN VELED!
Az nVIDIA gyilkos alaplapja akcióban. (**102.**)



## 3D MODELLEZÉS EGYSZERŰEN
Ne hagyd ki a profi szintű leírást. (**106.**)



## A PC ELMÚLT TÍZ ÉVE
Áttekintés! A PC múltja, jelene és jövője. (**36.**)



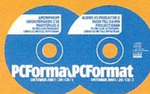
NE KERESGÉLJ SOKAT

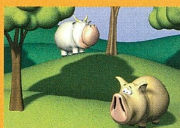
8 Microsoft Homestation
92 Itt az első 2GHz-es PC!
VÁRÓTEREM
50 Rally Championship Xtreme
52 MegaRace 3
54 Die Hard: Nakatomi Plaza
LÁTLELET
56 Max Payne
60 The Weakest Link
62 Mech Commander 2
64 Myst III: Exile
RUTIN
102 Az nForce legyen veled!
106 Amorphium 1.0
110 Írj filmeket
114 Windows tippek



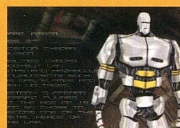

# MICROSOFT HomeStation
Exkluzív riport (8.)

# install→
játékok/alkalmazások/segédprogramok





**AMORPHIUM**
**TELJES VERZIÓ**
Készítsd el saját, profi 3D modelleidet.



**PROJECT EDEN**
**EXKLUZÍV DEMÓ**
Logikai csapatjáték robotokkal – őrület...

**PLUSZ**
CAPTAIN SCARLET
AMIDIAG 6
XARA3D 2
ACTIVE BACKUP
REVOLUTION
ÉS MÁSOK...

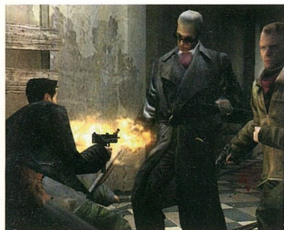
# 8 HÍREK
# 44 JÁTSZÓTÉR>>
# 76 PRÓBÁK ÉS TESZTEK>>
# 101 RUTIN



- **Telepítsd** az nForce alaplapot
- **Modellezz** 3D-s malacokat
- **Írj** egy sikerfilmet
- **Elemezd** PC-d problémáit
- **Mentsd** el a legfontosabb adatokat

# 127 INTERNET

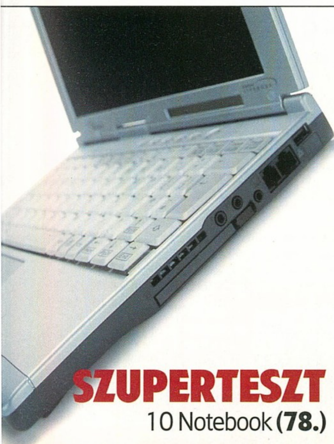
A világ legjobb, legviccesebb, és leghasznosabb oldalai.



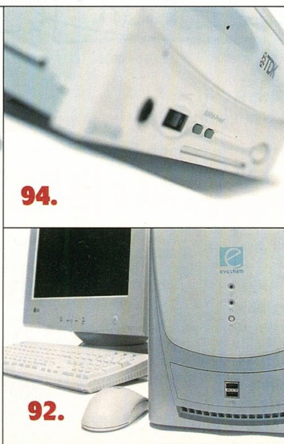
**MAX PAYNE**
Döbbenetes grafika. Hihetetlen játék. **(56.)**




**THE WEAKEST LINK**
Szemtől szemben Mrs. Robinsonnal. **(60.)**



**SZUPERTESZT**
10 Notebook **(78.)**



94.

92.

## HARDVER
Olvass, mielőtt költekeznél

**78 Laptop Szuperteszt**
A világ hetedik csodája vagy csak egy rakás mű-anyag? Kiderül.

**91 Morpheus GeForce 3**
Az órajel-húzók GeForce3-as álma.

**92 2GHz Evesham Evolution 2000**
Az első 2GHz-es Pentium-4. Megérte a várakozást?

**93 Samsung SyncMaster 171MP**
Egy monitor. És egy TV. Nagyon kellemes...

**96 Epson Stylus C40UX**
Olcsó hús... vajon híg a leve?

**96 Archos MiniHD**
Az egy merevlemez a markodban? Hogy hány darab?

**95 Öt CD-újraíró**
CD-újraírók tesztje – elő a lemezekkel.

## SZOFTVER
A legújabb alkalmazások

**97 Neo Tracer Pro**
Kövesd le azokat a kedves spammereket, és köszönj rájuk.

**97 PC Relocator**
Bárcsak a költözés is ilyen könnyen menne...

**98 Director 8.5 Studio**
A legújabb multimédia.

**99 Körkép**
Kivetettük a hálót – íme, a kapás.

## VÁRÓTEREM
Egy pillantás az üveggömbbe

**46 Stronghold**
**50 Rally Championship Xtreme**
**52 MegaRace 3**
**53 Sky Sports Football Manager**
**54 Die Hard: Nakatomi Plaza**

## LÁTLELET
Végre megjelentek

**56 Max Payne**
Az év díjnyertes akciójátéka végre megjelent

**60 The Weakest Link**
Anne-t kérdeztük: *„Szerinted hogy szerepeltél?"*

**62 Mech Commander 2**
Üdvözöld a gépet. Az óriás harci gépet.

**64 Myst III: Exile**
Az első hivatalos leírás a sorozat legújabb tagjáról.

**66 Diablo II: Lord Of Destruction**
**67 Disney's Atlantis: The Lost Empire**
**68 TechnoMage: Return Of Eternity**
**69 Star Trek: Orion Pirates**
**72 Tippek és Taktikák**

## ↘PLUSZ
**34 Múlt Lapok**
**74 Fizess elő a *PC Formatra***
**144 Visszhang**
**146 Az Isten állatkertje**

**PCFormat**
**SZERKESZTŐSÉG**

**Magyarországi szerkesztőség**
UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**

**Főszerkesztő:** Horváth Henrik
**Tördelőszerkesztők:**
Sebeszta Péter, Csikos Attila
**CD szerkesztő:** Gerhák Zsolt
**Hirdetési Igazgató:** Gazdag Erzsébet
**PR kapcsolatok:** dr. Klausz Anikó
**Munkatársak:** Csatlós Adrienn, Nagy György, Gőz Attila, Vass András, Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László, Varga Gábor, Sándor Tibor

**Nemzetközi szerkesztőség**
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

**Főszerkesztő:** Dan Hutchinson
**Főszerkesztő helyettes:** David Bradley
**Játékszerkesztő:** Adam Oxford
**Technikai szerkesztő:** Mike Abolins
**Produkciós szerkesztő:** Katharine Davies
**Tervező:** Mark Mitchell
**Fotók:** Neil Godwin, Rick Buettner, Katharine Lane-Sims
**Címlap:** Philips Sowel
**Modellek:** Amanda Robbins@MOT
Alison Smith@Nevs
**Munkatársak:** Richard Allen, Nick Aspell, Matt Avery, Simon Bull, Richard Cobbett, Paul Dean, Tony Ellis, Richard Longhurst, Jim McCauley, Steven Raynes, Ed Ricketts, Mark Southerns, Tim Stone, Mike Williams

**Kiadó:** UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.

**Előfizetés:**
Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

**Hirdetésszervezés:**
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

**Nyomda:** Veszprémi Nyomda Rt.

**ISSN:** 1585-6909

**Terjesztés:** MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: (1) 352 0662

**Terjeszti:**
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóirataiból további információk találhatók az interneten a következő címen:
**http:/www.futurenet.co.uk**






# PCFormat Elkötelezett minden PC-vel kapcsolatos kérdésben


Horváth Henrik Főszerkesztő

>> Mi vagyunk az egyedüli magazin, ami a játékok, technológia, kreativitás, technikai tanácsadás összességét nyújtjuk.

>> A legújabb szoftverek és hardverek tesztjét olvashatod nálunk.

>> Teljesen függetlenek vagyunk. Leírásainkban csak alaposan tesztelt játékokkal, eszközökkel, szoftverekkel foglalkozunk. Csak olyasmit ajánlunk, amire mi is költenénk.

>> A legjobb teljes verziójú alkalmazásokat és a legjobb játékdemókat kapod a magazinhoz.

>> Élvezd a magazint - azért ez a munkánk, mert szeretjük csinálni.

**ÚGY GONDOLOM, ENNYI IDŐ ELTELTÉVEL IS AZ AMERIKA ELLEN IRÁNYULT** terrortámadás van az érdeklődés középpontjában (a *PCF* stábja együtt érez és részvétét fejezi ki), közben viszont azt is látni kell, hogy a világ technológiai fejlődése egy pillanatra sem állt meg. Az idő megállíthatatlanul rohan előre, de néha nem árt megpihenni és visszatekinteni múltunkra. Ebben a hónapban a PC-k utolsó 10 évét vettük szemügyre, honnan hova jutott a világ számítástechnikai piaca. Hogy van-e a fejlődésnek határa? Nincs. Ezt a Microsoft új digitális szórakoztató terméke, a HomeStation és az új alaplap az nForce is igazolja. Amennyiben egy kis malackodásra vágysz, az *Amorphium*-ot semmiképpen nem hagyhatod ki. A fejlődést szem előtt tartva magazinunk is tovább gazdagította a tartalmát. Mostantól a mobilvilág híreiről is beszámolunk és a szupertesztet is kibővítettük magyar tesztekkel. Remélem ugyanolyan kedvező fogadtatása lesz, mint az arculatváltásnak!

**Horváth Henrik**
horvathh@unitedmedia.hu

PPA **Highly commended**
Az év nemzetközi magazin cím nyertese.

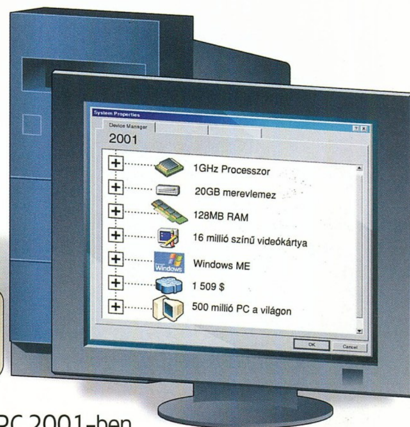


# A számok tükrében

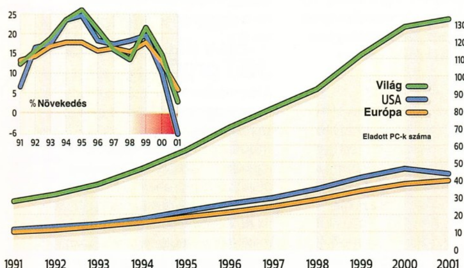
## Adatok és tények A világot alkotó diagramok...

**INFORMÁCIÓ TECHNOLÓGIA** Eljött az idő, hogy visszatekintsünk a PC elmúlt évtizedére.

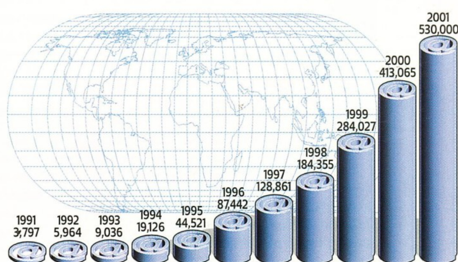



A PC 1991-ben és a PC 2001-ben




Eladott PC-k száma.




Internet felhasználók száma világszerte (1000 fő)

## ↑ NYERTESEK

### AOL

A globális kapitalizmusnak nem nagyon örül az ember, de jó látni valakit, aki a Microsofttal szemben csatát nyer a saját harcmezején. A giga-ISP 30 millió előfizetőt tudhat maga mögött, az MSN 6,5 milliójával szemben. Az AOL ikonja a Windows XP-vel ellátott Compaq gépeknél már az asztalon megjelenik, míg az MSN a Start menü mélyén lapul.

### Pókember



A hálószövő humanoid új magasságokba tör: készült róla egy PC-s játék, a folytatás már jön a Playstationre, és letölthető egy rendkívül izgalmas reklámfilm egy jövőre megjelenő mozifilmről. Eközben egy évtized óta először a képregény is visszatérőben van, a *Babylon 5* korábbi rajzolója, Michael Straczynski által.

### RWE Powerline

Megkezdték Németországban a nagysebességű internetszolgáltatást az elektromos hálózaton, ami 2,5 Mbps-os sebességével és alacsony árával nagy sikernek ígérkezik. Svédországban még idén beindítják a rendszert, siker esetén pedig Hollandia is csatlakozik.

## ↓ VESZTESEK

### Az internet




Először csak legyintettek rá, ám később a Code Red maradandó fenyegetésnek bizonyult. Kiderült, hogy egy rosszul beállított dátum miatt bárki visszahozhatja a vírust a PC-jére, ami így hónap elejére mindig elkezd újra terjedni. És minden alkalommal hatalmas sávszélességet foglal le világszerte.

### Microsoft

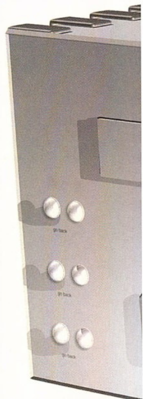
Nem elég az AOL okozta pénzügyi csapás, a Windows XP is késésben van, ráadásul a bíróság is betiltással fenyegetőzik. Ne mulaszd el a következő havi részletes beszámolónkat az új operációs rendszerről.

### Bluetooth

A vezetéknélküli szabványnak még bizonyítania kell az előzetesen beharangozott sikert. Kompatibilitási problémák miatt a mindennapi életben nem igen találkozhatunk vele 2005-ig. A Psion és a Samsung hardvergyártó részlegei elhalasztották a küszöbön álló Bluetooth termékek megjelenését, mivel túl kockázatosnak ítélték meg.

# >>Hírek

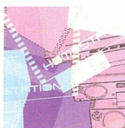
Információk/Tények/Aktualitások



↘ EXKLUZÍV

# MICROSOFT HOMESTATION

A *PC Format* közzé teszi a Microsoft Xbox titkos utódjáról kiszivárgott híreket.



**HomeStation kódnéven** a Microsoft egy otthoni szórakoztató eszköz kifejlesztésén dolgozik, amit egyébként a legnagyobb titokban igyekeznek tartani. A valamilyen jövőbeli Windows verzióval működő PC/Xbox hibridet az otthonok szórakoztató központjává próbálják tenni, hogy az eszköz végül a digitális korszak eszméjét a nappalik valóságává változtassa. A HomeStation a PC alapjain nyugvó Xbox nyomdokában jár, s valószínűleg lezárt, nem fejleszthető eszköz lesz, amely az nVIDIA nForce lapkára épül, GeForce grafikus chippel és Dolby Digital hanggal megtámogatva. Az izmos hardverrel igyekeznek önfeledt szórakozást biztosítani: a méretes merevelemez, a szélessávú kapcsolat és a Windows Media Player 8-on alapuló tömörítési technológiák mind-mind az egyéni fizetős (pay-per-view), otthoni mozizás felé mutatnak.

Forrásaink szerint a Microsoft. .NET szerverei „sugározzák" a zenét, a filmeket, üzeneteket, játékokat és TV adásokat. Az eszköz a hatalmas merevlemez segítségével digitális videomagnóként is funkcionál (a la TiVo). Ráadásul a HomeRF vagy a Bluetooth jóvoltából vezeték nélkül képes kommunikálni digitális kamerákkal, PDA-kkal, MP3 lejátszókkal vagy telefonokkal. Még házi automatizálására is képes.

## Mély titkolózás

A HomeStation várhatóan a PC-s és Xbox játékokkal egyaránt megbirkózik. Valójában már az Xbox is az otthoni szórakoztatás megteremtőjeként igyekszik beállítani a Microsoft márkanevet. Ám míg az Xbox esetén egyre fokozták a hírverést a PS2 támasztotta verseny miatt, a Microsoft a HomeStationt rejtve hagyja. Egy redmondi forrásunk megdöbbenve hallgatta, hogy a HomeStation felől érdeklődünk: „Semmit nem tudok mondani, de kizártnak tarom a Microsoft ilyen lépését, mert nem akarnak az Xbox-tól elfordulni. Ez csak pletyka, nem tudom, hol hallották." Nos, mi hallottuk és kész. A Microsoft, Intel, AMD és nVIDIA cégeknél lévő kapcsolataink kivétel nélkül célozgatnak rá, de nem hajlandóak nyilatkozni. Kérdésünkre a Microsoft játék divíziójának alelnöke, Robert J. Bach azt hangsúlyozta, hogy semmilyem információja nincsen. Ugyanakkor egy bennfentes szerint „ebben az iparágban sincsenek titok."

## .NET profit

A HomeStation létfontosságú a Microsoft számára, hiszen a cég mindenképpen szeretne a PC-hez való szoros kötődésétől megszabadulni. A lassanként telítődő piacon a Windows különböző verzióiból származó bevételek egyre csökkennek, így a növekedést inkább a nappalik világától remélik. Még jelentősebb a HomeStation szerepe a Microsoft internetről alkotott jövőképében. A szélessávú eszköz a Microsoft .NET stratégiáját egyenesen az otthonokba helyezi. „A termék olcsó lesz, és a bevételek az online szolgáltatásokból származnak majd." – fedte fel a koncepciót az egyik forrásunk. „Hogy mi késztetné az embereket vásárlásra? A kényelem: mozifilmek, játékok és zene egy helyen – testre szabva." Mindez már működik az USA-ban a Microsoft Web TV ré-

## >>MIRE JÓ A HOMESTATION?

A *PC Format* információi szerint szinte mindenre...

**ZENE/VIDEO**



A zene nem letölthető, hanem streaming formátumú lesz. Vajon az integrált DVD lejátszó és a digitálisan rögzíthető TV műsorok a videomagnók végső halálát jelentik?

**INTERNET**



A HomeStationt rádiós billentyűzettel is ellátják. Lehet vele e-mailt küldeni, videókonferenciát és telefonhívást bonyolítani. A Microsoft pedig képes lesz minden lépésed követni.

**JÁTÉK**




Az Xbox sikerére alapozó HomeStation biztosan kompatibilis lesz visszafelé, ezzel az Xbox játékokból származó újabb bevételi forrást szavatolva a Microsoft számára.

**OTTHONI HÁLÓZAT**



A HomeStation a .NET stratégia középpontjában áll. A vezeték nélküli technológia révén a hordozható eszközök és az internet közti kapuként funkcionál, koordinálja azok kommunikációját.

## DVD-ROM OLVASÓ ÉS ÍRÓ

A multimédiás tartalom a .NET szerverekről érkezik folyamatosan. A meghajtó a PC-s képszerkesztés szerelmeseit sem hagyja csalódni.

## MEREVLEMEZ

A házi mozizás hatalmas, 150Gb-os háttértárolót kíván meg. Az Xbox merevlemezének gyártója, a Seagate már kifejlesztetett egy halk darabot.

## ALAPLAP

Az alaplap lelke az nForce chip, ehhez jön a GeForce grafika és a Dolby 5.1 hang. Az Xbox processzorát az Intel gyártja, de ezúttal az AMD lesz a befutó.

## ESZTÉTIKA

A HomeStation külsejének megnyerőnek kell lennie, hogy elterjedhessenek a nappalikban. Sokaknak nem tetszik az Xbox fekete doboza, ezért ez ezüstmetál lesz.

## OPERÁCIÓS RENDSZER

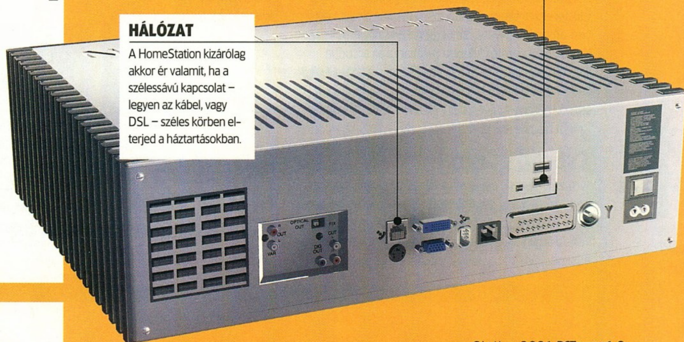
Úgy tudjuk, a HomeStation saját Windows XP verziója tartalmazza a fájltömörítési eljárásokat és a streaming lehetőségeket.

## USB

A HomeStation perifériáknál a vezeték nélküli rádiós kapcsolatot részesítik előnyben, de a tápegységgel ellátott eszközöknél USB-t is használhatnak.

## HÁLÓZAT

A HomeStation kizárólag akkor ér valamit, ha a szélessávú kapcsolat – legyen az kábel, vagy DSL – széles körben elterjed a háztartásokban.



Illusztráció: Chris Stocker © Future Publishing 2001

**>>Az otthonok szórakoztató központja lesz, hogy végül a digitális korszak eszméjét a nappalik valóságává változtassa.**

vén, s a Telewestben lévő 24 százalékos részesedésükkel a brit szélessávú piac 4,9 millió háztartásában is jelen vannak.

A HomeStation adatokat gyűjt és küld vissza a Microsoftnak a felhasználók tevékenységéről, mivel az eszközt Microsoft szerverek átjáróin keresztül tervezik működtetni. Az információ hatalom, a reklámok egyre célzottabban jelennek meg, így kezükben lesz az aranytojást tojó tyúk.

Az eszköz megjelenése nagyrészt a szélessávú kapcsolat elterjedésétől függ, de a HomeStation marketing gépezete várhatóan már jövőre beindul. **PCF**

## AUTOMATIZÁLÁS



Szeretnéd, hogy a lámpák lekapcsolódjanak, amikor leülsz filmet nézni? A HomeStation könnyen programozható az elektronikus eszközökkel és érzékelőkkel való kommunikációra.

## TIVO

A Windows Media Player büszkélkedhet a legjobb videótömörítő codec-kel. A szélessávú kapcsolat és a nagy merevlemez már előrevetíti a HomeStation digitális videó/tv-vevő szerepét.



Michael és KITT sok-sok boldog, közös év után szemtanúja lehet az intelligens autók fejlődésének.

# A figyelemfelkeltés technológiája

**Néhány szerkentyű, amely kellemetlenkedéseivel ment életet.**



**A technika nyilvánvalóan** elunta, hogy az emberi zsarnokság alatt dolgozzon, és most szeretné magát észrevetetni, ezért két különös technikai újdonsággal találkozhatunk. Az első egy igazán zavarba ejtő eszköz, ami az IBM-től származik, és az autóbalesetek számának csökkentése érdekében tervezték: ez a Mesterséges Utastárs. A rendszer nemcsak vicceket mesél és tréfálkozik, hanem véletlenszerű kérdések feltételével képes észrevenni az álmosságot a vezető hangjában. Amikor a Mesterséges Utas felfedezi, hogy a sofőr álmos, rögvest arcon lövi. Nyugi, csak egy vízi pisztollyal, bár valószínűleg a vezetés közben váratlanul az arcodba spriccelt jéghideg víz már önmagában is eléggé végzetes lehet. Az IBM büszkén vallja, az új autókban az eszköz három-öt éven belül elérhető lesz. Michael Knight büszke lenne.

## Csörgő masina

A másik: a Leeds egyetem tudósai azt állítják, hogy a mobiltelefonok csengőhangját forradalmasító felfedezésre jutottak. Ez az új típusú hang a többszörös-frekvencia technológiáját aknázza ki, ami így jóval kevésbé tolakodó, ám könnyebb azonosítani a forrását, ezért lerövidíti a telefon utáni eszeveszett kutakodás idejét. Érdekes módon, bárki aki meghallja a hangot, rögtön önkéntelenül a hangforrás irányába néz. Ha a Nokia nem szerzi meg magának, akkor beépíthetik a biztonsági kamerákba, hogy a bűnözőket arra késztessék, fedjék fel az arcukat. „Meggyőződésem, hogy ez nem csak egy világraszóló találmány, mivel életek ezreit mentheti meg évente." – állítja a feltaláló, Deborah Withington professzor.

**www.ibm.com**
**www.leeds.ac.uk**
**www.knightrideronline.com**

**>>Amikor a Mesterséges Utas felfedezi, hogy a sofőr kezd elálmosodni, rögvest arcon lövi.**

# Zsebben a digitális pénztárca

A sok plasztik kártya helyett elég egy.

**Ma már annyi kártyája** van az embernek, hogy alig tudja beletömködni a pénztárcájába. Ott van például a bankkártya, a hitelkártya, a diákigazolvány, és a számtalan hűségkártya. Ám úgy tűnik, a megoldás hamarosan megérkezik. A Chameleon Network (**www.chameleonnetwork.com**) előállt a Pocket Vault nevű digitális pénztárcával, melyre minden szükséges adat felprogramozható, amire a banknak vagy bármilyen más intézmények, üzletnek szüksége van.

Amikor használni akarod a kívánt kártyát, egyszerűen kiválasztod a Pocket Vault grafikus felületén a megfelelő ikont, és az adat 15 percre betöltődik annak memória chipjébe. A kártya a saját ujjlenyomatod védelmét élvezi. Amikor másik kártyára van szükséged, csupán annak egyszer már korábban feltöltött adatait kell betölteni.

A cég reményei szerint együttműködhetnek majd a PDA gyártókkal, így azok pénztárcaként is funkcionálnak.

# Jön a folytatás



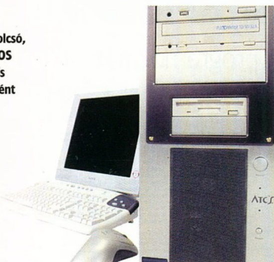
Egy-két korai kép a *Deus-Ex 2*-ről, amely már felfedi Spector terveit.

**Az Eidos rövid** sajtóközleményében hivatalosan is beszámolt arról, hogy Jon Romero és Tom Hall távozott a dallasi Ion Stormból, ahogy arról már a *PCF* előző számában beszámoltunk. A jó hír az, hogy az Ion Storm közzétette, már készítik a *Deus Ex 2*-t, s ezzel egy időben az Epic újabb részletekkel állt elő az új *Unreal* engine-ről, amire ez a játék is épül. A továbbfejlesztett motor minden eddiginél lenyűgözőbb hangulatot eredményez. Warren Spector állítása szerint „az egyik legjobb döntésünk volt, hogy már a *Deus Ex* indulásakor az eredeti *Unreal* engine mellett tettük le a voksot." Hajrá fiúk, húzzatok bele.
**www.ionstorm.com**

# Tíz számítógép egyben

1,5 milliós PC egyszerre tíz Windows verzióval.

**A RAM olyan olcsó, hogy a HyperOS gyors, virtuális merevlemezként használja.**



## A HARDVER

A HyperOS PC egy célgép tíz operációs rendszer kezelésére és a Windows RAM-ból való futtatására, bár 1,5 millió forintos árával drága mulatságnak ígérkezik. Ezt kapod a pénzedért:

**1,33 GHz AMD Athlon**
**768Mb PC133 SDRAM**
**60Gb merevlemez**
**nVIDIA GeForce 3**
**15" LCD TFT monitor**

**Ennek a számítógépnek** az alkotói szerint Windowsos ügyködéseink nem szükségszerűen végződnek katasztrófával, mivel egyszerre 10 operációs rendszert futtathatunk rajta. A *HyperOS 2002* tíz külön partícióra osztja a merevlemezt, melyek mindegyike tartalmaz egy Windows 98-at, amelyek közt újraindítás nélkül váltogathatsz. Abban a biztos tudatban kísérletezgethetsz a shareware programokkal és a regisztrációs adatbázissal, hogy bármikor átválthatsz a „másik" kilenc gép egyikére, ha beáll a kékhalál. Ráadásul a Hyperdrive segítségével a Windowst és más programokat teljesen a memóriából futtathatsz. A programok szinte azonnal megnyílnak, mivel minden adatot a RAM-ba másol. Az egyetlen hátrány, hogy ehhez majdnem egy gigabájtnyi memória szükséges. Bár a megabájtonkénti 50 forintos ár mellett ez nem is olyan vészes.
**www.hyperos.com**

## >>LAPOZÓ

**" A gyilkos lövedékek csak vánszorognak, miközben Max hosszú kabátjában elsiklik előlük és viszonozza tüzet."**
Max Payne 56.

# Szexmentes a The Sims

Mikor lehet már szegényeknek bujálkodni?

Az elmúlt év legjobban fogyó játéka nem a *FIFA 2001* vagy a Lara sorozat valamelyik tagja volt, hanem a *The Sims*. Will Wright digitális babáinak izometrikus története a vérbeli játékosokat és a kezdő felhasználókat egyaránt magával ragadta, de a két kiegészítő megjelenése után egy még mindig hiányzik: a Simsek nem tudnak szeretkezni. Most azonban a következő *Hot Date* kiegészítés bevezeti őket a szex világába, bár a nyílt színi aktusról lemondhatunk. A szereplők csókolóznak, átölelik és puszilgatják egymást, de a legfélreérthetetlenebb jelenteket a paplan alá bújva végzik. A mod készítők seregének jóvoltából a ledéren bóklászó hölgyek nyújtják az egyetlen vigaszt, akik megörvendeztettek már bennünket például Monica Lewinsky ruhátlan szerepével is.
**http://thesims.ea.com**

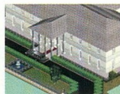
## KEDVENC SIMS LETÖLTÉSEINK



**MEZTELENÜL**
www.adultgamereviews.com/nudesims.shtml
Dobd fel a játékot néhány meztelen szereplővel. Van köztük fehérneműbe bújt hölgy, vagy dögös motoros csaj is.



**HOUSE PARTY DJ**
http://thesims.ea.com/us/about/houseparty/microsite/hometwo.html
Alakítsd át a házat party arénává. Az otthoni DJ és lemezjátszón forgó country vagy akár techno lemezek hamarosan sikert aratnak a családtagok közt.



**A FEHÉRHÁZ**
www.imgmagazine.com/news/story.php?ArticleID=608
Ezután politikusokat is szerepeltethetsz a játékban. Itt a teljes Fehérház a bútoraival, falaival, süppedős szőnyegeivel és persze az Ovális Irodával.



**BIG BROTHER SIMS**
www.uksimporium.thesimsresource.com/big_brother_house.htm
Az idióta túlélő-játékok rajongóinak sem lehet okuk panaszra. A népszerű *Big Brother* házat telepítheted le a szomszédban.

# Lapzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a **P&T** rovatba.

## Trium Mondo

**Kb. 199 000 Ft**
www.trium.net



A Windows CE 3.0 operációs rendszert használó Trium Mondo egy WAP-os internet eléréssel megáldott GSM/GPRS telefon és egy zsebszámítógép is egyben. A *Word*, *Excel* és *Outlook* PDA verziói a Microsoft *ActiveSync* szoftverének köszönhetően könnyedén szinkronizálhatók a teljes programokkal. Kíváncsian várjuk, vajon az akkumulátor kitart e addig, amíg a Trium Mondo letölt egy WAP oldalt.

## Sony DSC-S85

**Kb. 449 000 Ft**
www.sony.hu




A Sony ismét rátett egy lapáttal az új négy-megapixeles kamerájának megjelenésével. A készülékbe Carl Zeiss optikát építettek, s háromszoros optikai, illetve hatszoros digitális zoom segíti a profi fotóst a tökéletes minőségű kép elkészítésében. A Sonynál már megszokhattuk a rövid MPEG fájlok készítésének lehetőségét, amiről a fotózás rajongóinak ezúttal sem kell lemondani.

## 3Com Home Wireless Gateway

**124 000 Ft**
www.chs.hu




A lassanként terjedő szélessávú internet elérés előnyeit kihasználó Home Wireless Gateway a vezeték nélküli hálózatot hozza el az otthonokba. Kilencven méteres távolságon belül 35 vezeték nélküli eszközt és három vezetékes perifériát (pl. nyomtatót, szkennert) szolgál ki, és nemcsak a netes elérést, hanem a fájlok megosztását is támogatja. Adatátviteli sebessége 11 Mbps.

## VE150m

**167 900 Ft + ÁFA**
www.pixel.hu



Sokaknak tetszenek az LCD monitorok, de ha nem vagy igazán jól eleresztve, nem sok esélyed van, hogy a legközelebbi szaküzletben hozzájuss egyhez. A ViewSonic az új VE150m segítségével szeretne segíteni ezen a helyzeten. Ára kétszázezer forint alatt van, és az interneten talán még olcsóbban is találsz.

## Hmm, Hmm

A sárba tiport magánszféra utolsó erőtlen rúgásai...

### Már mindent lehet?

Egy napon a sikamlós weboldalakon elidőző, izzadt tenyerű munkahelyi felhasználók már nemcsak a böngészőik naplózása és az ideiglenes fájlok miatt aggódhatnak. Az IBM kutatói a hazugságvizsgálók elvét felhasználva kifejlesztettek egy olyan egeret, ami észleli a felhasználó érzéseit, s így teljesen új módszerekkel szimatolhatnak utánuk.

### Tapintható feszültség

1890 óta ismeretes, – amikor Tarchanoff e témában megírta művét – hogy az ember hangulata és érzései hatással vannak a bőr elektromos ellenállásának nagyságára. Minél izgatottabb valaki, annál nagyobb ez az ellenállás. Az IBM Emotion Mouse nevű perifériája a bőr e galvanikus reakcióján kívül figyeli a felhasználó pulzusát és testhőmérsékletét, s ezzel hat különböző érzelmi állapotot képes megkülönböztetni: örömöt, meglepetést, haragot, félelmet, undort és szomorúságot. Illetve a Windows felhasználók esetében frusztrációt, frusztrációt és még egyszer frusztrációt.

A felhasználási területetek száma végtelen. Ha megérzi, hogy elhagyott a barátnőd, akkor a PC-d felcsatlakozik egy társkereső oldalra, aztán rendel egy láda sört, végül pedig betölt egy kis pornót. Rossz napod volt az irodában? Itt egy rajzoló program, amivel beillesztheted a főnök fejének fotóját a seggét vakaró majom arcához. Megmagyarázhatatlan okból megcsonkítottad és lemészároltad tehetős szüleid? Temetési meghívókat küldhetsz a rokonoknak, megkapod egy jó ügyvéd telefonszámát, és némi ismeretet az örökösödési adóról.

### Mindenük a megfigyelés

Ha otthon hülyeség használni, akkor inkább a munkahelyre való? Éppen ez hiányzik még azoknak az alkalmazottaknak, akiknek már így is kijut a jóból: figyelik az e-maileket és a web használatot, kamerákat agggatnak a falra, és még a vécéajtó is időzáras. A hazugságvizsgálók híresen megbízhatatlanok, de ez valószínűleg nem akadályozza meg a főnököket, hogy újabb eszközt vessenek be.

De a legrosszabb az egészben az, hogy az informatikai osztályon ezek után nemcsak azt tudják, hogy milyen szex oldalakat látogatsz meg, hanem még azt is, hogy mennyire hoznak lázba.

# PCFormat nyomozás

# WAREZ OLDALAK

Utánanéztünk a feltört programokat kínáló oldalaknak, és azt tapasztaltuk, hogy tele vannak bannerekkel...

A warez oldalak készítői mesterei azoknak a fondorlatos HTML kódoknak, amelyek a lehető legtöbb fizetős reklámcsikon próbálnak keresztülrángatni. A felnyíló ablakok gyorsabban tenyésznek, semmint be tudnád őket zárni. Félrevezető linkek takarják el a böngésző címsorát, s addig trükköznek, míg el nem kattintgatsz egy pornó oldalig. Javascriptes álfigyelmeztetések révén akaratlanul hozzáadod a weboldalt a Kedvencekhez, vagy netán kezdőlapként állítod be. Néhány még az *Internet Explorer* teljes képernyős módját is kihasználja, hogy elsüllyesszen a pornó tengerében, amiből egyetlen menekvést a [ctrl]+[alt]+[del] jelent. A warez oldalakat 'Direct Download', 'Full Games' és ehhez hasonló ígéretesnek tűnő linkekkel szórják tele, de csak újabb nyomorult szponzorok jelennek meg, akik Pam és Tommy videót próbálnak rád sózni. Ja, és az 'Enter Here' soha nem vezet el a kívánt oldalra, mindig csak szavazni kell, amivel emeled az oldalt a warez portálok rangsorában.

A webmesterek a honlapjukra tévedőket megpróbálják rávenni arra, hogy kattintsanak olyan weboldalakat rangsoroló „portálokra", mint a T50.com, hogy ezzel is begyűjtsenek egy-egy találatot. Minél több az ilyen szavazattal felérő találat, annál jobban nő az oldal helyezése a portálon, ami nagyobb forgalmat eredményez, és végső soron több pénzt jelent a hirdetőktől.

0-Day Downloads:

Appz: Easy CD Creator 5.0 Platinum , Microsoft FrontPage 2000 , Norton AntiVirus 2001 7.0 , Adobe Acrobat 5.0 , Jasc Paint Shop Pro 7.0 , Microsoft Visual C++ 6.0 Standard , QuickBooks Pro 2001 , Black Ice Defender , Microsoft Money 2001 Standard , Adobe Photoshop Elements 1.0 , McAfee VirusScan 5.0 , QuickBooks 2001 , Complete, LandDesigner 3D Design Collection 7.0 , SuSE Linux 7.1 Professional Edition , Adobe Photoshop 6.0 , PrintMaster Platinum 11.0 , NetObjects Fusion MX , Mac OS X , 3D Home Architect Deluxe 4.0 , Microsoft Office 2000, Professional Upgrade , Microsoft Works 6.0 , Microsoft Access 2000 , Microsoft PowerPoint 2000 Upgrade , Microsoft Works Suite 2001 , Microsoft PowerPoint 2000 , Windows 2000 Professional, 3d studio max 4

Gamez: Blizzard Entertainment Diablo II, Electronic Arts The Sims, Infogrames Entertainment Unreal Tournament, Electronic Arts Black & White, Electronic Arts FIFA 2001, Microsoft Combat Flight Simulator 2, Microsoft Age of Empires II: The Age of Kings, Interplay Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Electronic Arts The Sims: Livin' Large, Sierra Tribes 2, Sierra Half Life Counter Strike, Hasbro Interactive B-17 Flying Fortress, Electronic Arts, Command & Conquer: Red Alert 2, Activision Quake III Arena, Sierra Half Life, Infogrames Entertainment 1602 A.D., Gathering Of Developers 4 X 4 Evolution, Microsoft MechWarrior 4:, LucasArts Entertainment Escape From Monkey Island, Wizard Works Carnivores Ice Age, Electronic Arts American McGee's Alice , Microsoft Flight Simulator 2000, Sierra 3D Ultra Pinball: Thrillride, Microsoft Age of Empires II: The Conquerors Expansion, Hasbro Interactive Roller Coaster Tycoon, 3DO High Heat Baseball 2002 , Funcom The Longest Journey Interplay Giants: Citizen Kabuto

[ ENTER GAMEZ ]
[ ENTER APPZ ]
[ ENTER MOVIEZ ]

**Hol kell belépni? A képek és az „enter" linkek csak hirdetésekhez visznek.**

### Üres oldalak

Craig Richards, a Warlock Warez oldal működtetője is megerősítette, hogy a lehető legtöbb kattintást igyekeznek kipréselni a látogatókból, mielőtt azok félrevezetettségükben feladnák. „Belegabalyítjuk az embereket a linkekbe és a felugró ablakokba." – ismeri be. – „Már-már nem tudsz kikeveredni, mert nem győzöd bezárni az új ablakokat."

Néhány oldal azonban a félrevezető taktika helyett valódi letöltéseket kínálva, megpróbál rendszeresen visszatérő, lojális rajongótábort kiépíteni. Az ilyen illegális oldal nagy ritkaság. Richard szerint sok weboldalon – köztük az övén is – valójában nincs is lopott szoftver. „Nincsenek húzós számláink szélessávú kapcsolatról, és nem kell aggódnunk a törvény miatt sem, mert nincsenek is az oldalon programok. Úgy teszünk, mintha lennének, és a látogatók is azt hiszik, mivel az oldal olyan zavaros, hogy talán arra gondolnak, eltévedtek. Ám valójában nincs fenn semmi." **PCF**

> **„Nem aggódunk a törvények miatt, mert nincsenek is az oldalon programok."**
> **CRAIG RICHARDS**

### ÁTVERÉSEK

A warez honlapok várható hátulütői.

**Ha rábukkansz egy oldalra, akkor ezekre vigyázz.**

**Tárcsázók**
A tárcsázó programok leválasztják a modemed és egy emelt díjas számot hívnak. A 'no credit card' típusú pornóoldalak is gyakran ilyen alattomos szoftvert tartalmaznak.

**Felugró ablakok**
Ablakok a semmiből. Kapcsold ki a Javat, vagy töltsd le a *PopUpKiller*-t: **http://software.xfx.net/utilities/popupkiller/download.htm**.

**Fedett linkek**
Tudod, ha átsiklik az egér egy link fölött, látható a webcím. A javascripttel ezt is eltakarhatják. Kapcsold ki a Javat az *IE* beállításaiban.

**Kezdőlap változás**
„Kérjük, szavazzon ránk és klikkeljen az OK-ra". Ám legyen, mondod, és amikor legközelebb elindítod a böngészőt, rögtön a „warezgalaxy.net" jelenik meg, ami egy halom új ablakot nyit meg, és végül lefagy a böngésző.

**Pop-under**
Hasonló a felnyíló, pop-up ablakokhoz, csak ez kis méretben a tálcába bújik és azonnal szem elől tűnik. Ezután párpercenként lesből felnyit egy-egy hitelkártyát, szex vagy warez oldalt reklámozó ablakot. A *PopUpKiller* ezen is segíthet.

### PCFÍtélet

**Az illegális szoftverek inkább már csak peer-to-peer hálózaton tölthetők le. Az ingyenes letöltésre vágyók kezdik elhagyni a warez oldalakat, akik kénytelenek durvábban játszani. Ha hozzájuk fordulsz, egyre elvetemültebb trükkökre számíthatsz.**

# A TUDOMÁNY EREJE

**Jövőnéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?**

## Csillagvizsgálat

Az ember nemcsak eléri a csillagokat, de még lop is belőlük.

A nyár tovatűnt, és sokunknak az az egyetlen gondolata a hideg irodában, hogy munka után igyunk egy meleg teát valamelyik teaházban. A Genesis projekten dolgozó NASA alkalmazottak viszont arról álmodtak, hogy munkájukat befejezvén a Napban(!) kötnek ki.

A július 30-án útjára indított Genesis a tervek szerint három évig kering a napszélben, a Földtől mintegy 1,6 millió kilométerre. A szonda eközben 20 mikrogramm tisztán a napból származó anyagot gyűjt be kollektoraival. A 2004 áprilisában visszatérő Genesis a Holdat nem számítva, először hoz a Földre földön kívüli anyagot.

E projekt révén a tudósok megtudhatják milyen anyagokból állhatott a csillagköd a naprendszer és a bolygók születésekor.

**http://genesismission.jpl.nasa.gov**



**A Genesis egyik kollektora. Ezt az embert kilógatják az űrhajóból, hogy tépjen ki egy darabot a napból.**



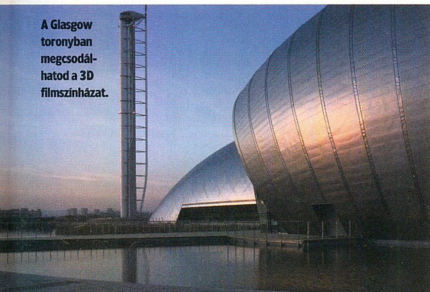
## Virtuális színház

**Virtuális színház**

A Glasgow Science Center (GSC) – egy nemrég megnyílt csodálatos skót múzeum – partnerségi megállapodást kötött a Silicon Graphics (SGI) szakembereivel egy Virtuális Tudományos Filmszínház megnyitására, ahol a világon először alkalmazzák az SGI Reality Center technológiáját, amelyben hat kivetítő irányul egy négy méteres, 160 fokos félköríves vetítőfelületre. Ezzel létrehozzák a jelenlegi legfejlettebb 3D filmszínházat, ám a történet itt még nem véget. Nem lesz két egyforma előadás, ugyanis a közönség a nála lévő vezérlőkkel befolyásolhatja az előadás közbeni eseményeket.

A projekt költségvetése 1,5 millió dollár, októberben nyílik meg, és méltó újdonságot jelent a már elkészült épületben. A lenyűgöző épületek közül kettőt titánnal borítottak be, a képen látható Glasgow torony pedig az egyetlen épület a világon, amely 360 fokban képes körbefordulni a tengelye körül, amíg az ebédet elfogyasztod a tetején.

**www.gsc.org.uk**



**A Glasgow toronyban megcsodálhatod a 3D filmszínházat.**



## Idegen létformák

**Csatlakoztál már a Földönkívüli Intelligencia Kutatáshoz (SETI)? Ha nem, akkor pötyögd be a http://seti.index.hu/ URL címet, és megtudhatod hogyan segíthetsz idegeneket kutatni. Ezután pedig a SETI@Hungary-nál regisztráltasd magad.**

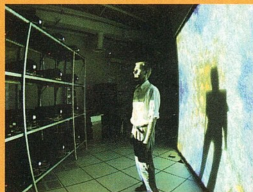
**A SETI az űrbeli rádióhullámokat kutatja, hogy intelligens élet nyomára bukkanjon. A SETI Intézet viszont most a más naprendszerekből származó fényhullámokat kíséri figyelemmel. Azért váltottak, mert a fényt kevesebb interferencia éri. „Izgalmas, új terület." – jegyzi meg Frank Drake, a SETI vezetője.**

**http://seti.index.hu/**

## A világ körül



A paraszolvencia biztos ellenszere a távműtét.



### Kristálytisztán

Eleged van a fejfájásból, mert a szemedet egy tompa, életlen monitor előtt erőlteted egész nap? Itt a Sandia International új megjelenítő technológiája, amely a hírek szerint kétszer olyan éles, mint a HDTV. Csak egy hátránya van: a képernyő mérete négyszer három méter, és egy kisebb erőmű kell a működtetéséhez. Nanotechnológiai kutatások eredményeinek részlet gazdag megjelenítéséhez tervezték, így még várni kell rá, míg a sarki üzletbe bekerül.

**www.sandia.gov**

### Repülni jó

A Solotrek XFV bátor tesztpilótái egyre magasabbra és messzebbre emelkednek. Ez a „hátirepülő" két hatalmas irányítható ventilátorral repíti tova utasát. A kísérletek szerint meglepően biztonságos szerkezet két órát képes a levegőben tölteni, végsebessége 70 csomó. 2003-ra készül el véglegesen.

**www.solotrek.com**

### Távműtét

A Johns Hopkins Orvostudományi Egyetem kutatói számos sikeres távműtétet hajtottak végre Rómában tartózkodó betegeken robotok és számítógépek alkalmazásával az amerikai Baltimore-ból. Valamennyi műtét sikeres volt, de ez még csak kísérlet. A technológia majdan harctéren, sőt még a világűrben is alkalmazható lesz.

**http://literati.net/Lewis/index.htm**

# Online hadjárat

A világ polgárai ráébredtek, hogy az internet nagyszerű eszköz véleményük szabad és széleskörű kinyilvánításához.



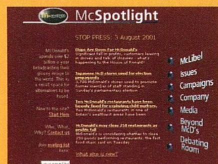
Az internet virtuális világa sem nagyon különbözik a valóditól, hiszen a világháló sűrű dzsungelében is szinte minden második helyen el akarnak adni neked valamit. Ám mégis létezik az ellenállók és tiltakozók pezsgő földalatti hálózata, akinek célja, hogy felforgassák, szabotálják, és alaposan megszorongassák az óriáscégeket. Ezek a csoportok erőforrásaikat most profin megszerkesztett weblapjaikra koncentrálják, így igyekeznek minél több támogatót szerezni az internetet böngészők közül.

## Régi harcosok

Az Esso olajipari gigász elleni hadjáratot főként a **www.stopesso.com** oldalról folytatják. A lap sportot űz az Esso kutak elleni bojkottból, letölthető antireklám-eszközöket, PDF formátumú plakátokat és matricákat kínál. A net legnagyobb ellenkampányt folytató weboldala – a hírnév és az elfoglalt háttértár tekintetében egyaránt – az anti-McDonald's honlap (**www.mcspotlight.org**), amelyet a McLibel per során hoztak létre, s a Helen Steel és Dave Morris felperesek részsikerével végződött 313 napos per minden egyes lépését megörökítő 30 ezer oldalas akta is elérhető honlapjukon. Viszont az egyik legrégebben folytatott netes hadjárat az Adbusters (**www.adbusters.org**) nevéhez fűződik. A globalizáció ellenes csoport azt javasolja, dobjunk bűzbombát a Nike Town üzletekbe. Viccesek és elgondolkoztatók a cégóriások elleni reklám poszterek, amelyek közül néhányat háttérképnek is beállíthatsz.



**A Denial of service támadásai térdre kényszeríthetik a cégek hálózatait.**




**A McSpotlight évek óta igyekszik a McDonald's másik arcát is megmutatni.**

## Capital idea

A web segítségével tehát e szervezetek hatékonyan meg tudják szervezni nagyszabású kampányaikat. A brit Global Resistance jelentős szerepet vállal a G8 és WTO összejöveteleken lévő tüntetések szervezésében. Despina nevű szóvivőjük szerint az e-mail nagyszerű eszköz a tengerentúli megmozdulások megszervezésében: „A levelezőlistánkat használjuk a tüntetések koordinálásához, és így értesítjük az embereket a tervekben bekövetkezett változásokról. Ez történt mikor a Genovába induló vonatunkat 36 órával az indulás előtt törölte a francia kormány, majd 23 óra múlva mégis engedélyezték. Ekkor igazán fontos volt az e-mail."

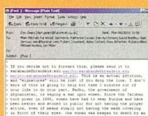
Egy amerikai 1995-ben vett egy Starbucks kávéfőzőt. Itt követte el a hibát, s ekkor kezdődött a kálváriája. Ezt örökítette meg a **www.starbucked.com** honlapon, hogy felhívja a figyelmet a kiszolgáltatottságunkra.



**>>A net legnagyobb ellenkampánya – a hírnév és az elfoglalt háttértár tekintetében egyaránt – az McSpotlight.org**

## >>HALLASD A HANGOD

Az ellenállásnak nem a HTML az egyedüli eszköze.



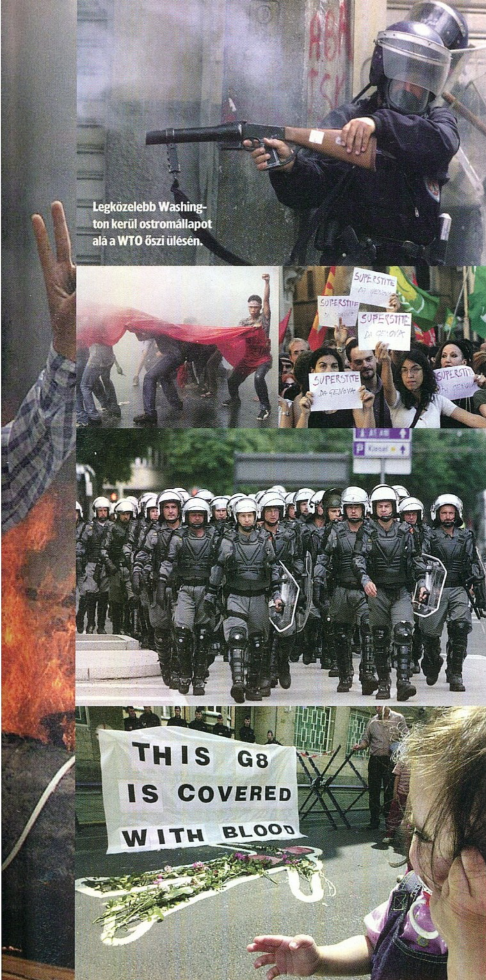
### E-mail hadjárat

**Egy e-mail továbbításával is kifejezheted támogatásod egy üggyel kapcsolatban. Néhány ilyen kampány zseniális, de a levéláncolatok nagy része csak arra emlékeztet, hogy milyen bosszantó tud lenni egy átgondolatlan próbálkozás.**



### Szívatás

**Dan Parisi, a Sucks.com tulajdonosa már 100 ezer dollárt költött olyan domainek regisztrálására, mint a microsoftsucks.com. Legutóbb a bíróság Lockheed Martin és Michael Bloomberg ellen döntött, akik szintén kifogásolták szívatásukat.**



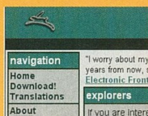

Legközelebb Washington kerül ostromállapot alá a WTO őszi ülésén.

PA Photos (5)



## Sealand

A brit partoktól alig 10 kilométerre lévő öreg fúrótornyon regnáló nem hivatalos miniállam mikrohullámú kapcsolatban áll a parttal, ahol a helyi uralkodók Adat-Paradicsomot alakítottak ki, mivel a szerverek tartalmát nem cenzúrázzák.




## Freenet

A Freenet peer-to-peer rendszerét (**http://freenet.sourceforge.net**) az anonimitás jegyében hozták létre. A hálózatban keringő fájlokhoz névtelenül hozzájuthatsz, hiszen szent és sérthetetlen alapelvük az információ szabad áramlása.

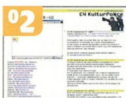
# >>hírek



**Megszületett a hazai weblog ring. Egy számban már hírül adtuk: „bár jó ötletnek tűnt magyar blog oldalak után kutatni, nem sok eredményre jutottunk". Nos, mára ez is megváltozott. Íme néhány remekbe szabott oldal.**



**<1>** Plasztikus, ironikus, humoros és eredeti. Angelday (**www.plastik.hu**) ráadásul rabja a virtuális dekázásnak, amiből egy bajnokságot is rendezett. Vajon Józsi (**www.extra.hu/plastik2**) és Angelday egy és ugyanaz?



**<2>** C4 elsősorban offline kalandjairól számol be személyes hangvételű blog oldalán (**www.extra.hu/cenegy**), melynek zászlajára a kultúra rendjének fenntartását tűzte. Láthatóan nagymellű szőke nő komplexusa van, de gyakran bocsátkozik mély filozófiai értekezésekbe is.



**<3>** Újabb érdekes blog, három fő részre osztva. A mosolyfakasztó képek mellett napról-napra szemtanúi lehetünk egy újszülött fejlődésének, míg a bal szélső hasábban Steamy (**www.extra.hu/steamy**) elvadult linkeket rángat elő, nem kevésbé eredeti módon kommentálva.



**<4>** Razzia láthatóan a minimal art híve. Honlapját (**www.razzia.hu**) egy szál Notepaddel szerkeszti, de így is „közel egy óra melót öltem saját weblogom összerántásába. Nagyon fáj." Razzia azt a szívességet is megteszi, hogy honlapján közli a hazai weblog mozgalom oldalaira mutató linkeket. Aztapasztacipőpaszta!

# 3D-s hang a mobilokban

Az új generációs hang, még közelebb hozza egymáshoz az embereket.




**Nincs már messze az az idő,** amikor a háromdimenziós hangtechnológiák, melyek a filmek és a játékok minél valósághűbb hangjáért felelnek, megjelennek a következő generációs mobiltelefonokban is. A jövőben napvilágot látó, háromdimenziós hangkeltésre alkalmas mobiltelefonokon a Sensaura mérnökei két hangszórót helyeztek el, a készülékbe integrált szoftver pedig azért lesz felelős, hogy a hang különböző paramétereit (magasság, késleltetés) folyamatosan megfelelő mértékben szabályozza. Az ilyen készülékekkel telefonáló felhasználóknak mobiltelefonálás közben olyan érzésük lesz majd, mintha a beszélgetőtársuk mellett pár centiméterrel tartózkodnának – nyilatkozta az egyik fejlesztő. Az új hangrendszer persze arra is képes lesz, hogy a túl erős háttérzajokat kiküszöbölje. Az ígéretek szerint a rendszer segítségével egy zajos vonatról is tökéletes hangminőség mellett lehet majd telefonálni.

**Tisztább hang, kevesebb zaj. Ez a jövő telefonja.**

# Tarolt a Panasonic

EISA díjat nyerni nem kis dolog, pláne nem háromszor egymás után...

A Panasonic három kategóriában is megnyerte az EISA díjat. A díjat a legnevesebb szórakoztató-elektronikával, hangtechnikával és videózással foglalkozó lapok szerkesztőségéből kikerülő zsűri ítéli oda a nyertesnek. Az EISA négy éven belül immár harmadik alkalommal ismerte el a Panasonic kiváló teljesítményét a DVD-technológia továbbfejlesztése terén. Képünkön a Panasonic NV-MX300, a 2001/2002-es év legjobb felső kategóriás kamkordere látható.

**>>Az EISA négy éven belül immár harmadik alkalommal ismerte el a Panasonic kiváló teljesítményét**



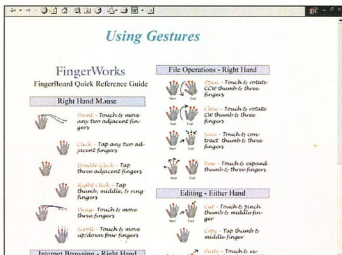

**Így fest az év kamkordere. És micsoda felvételeket készít!**

# Most érkezett...




## Frusztrál az SMS?

Egy most nyilvánosságra hozott kutatás azt vizsgálta, hogy az SMS milyen hatással van a kapcsolatokra, és ezen keresztül a személyiség fejlődésére. A jelentés szerint a németek nyolcvan százaléka használja az SMS-t, hogy időpontot egyeztessen ismerőseivel, rokonaival. Ez a szám az angoloknál ötven százalék. Európai átlagban mintegy 33% – azoknak az aránya, akik SMS-ben szakítják meg a kapcsolatot valakivel. Az SMS-t azonban arra is szokták használni, hogy másokat bosszantsanak vele, sőt volt olyan eset, amikor egy finn fiatalember azért lett öngyilkos, mert komolyan vette az SMS fenyegetést. Egyre többször zaklatják a fiatal lányokat szexuális tartalmú szöveges üzenetekkel. A zaklató, bosszantó üzeneteket többnyire az internetről küldik el, így a feladó megőrizheti inkognitóját. Kutatók szerint ezek az üzenetek nagyon károsan hatnak az egyén szocializációjára, megannyi felesleges félelem faktort építve a személyiségbe.




## Mozdulat-billentyűzet

A Fingerworks piacra dobta FingerBoard nevű mozdulat-billentyűzetét. Az újszerű klaviatúra feleslegessé teszi az egér használatát. Az egérkurzort kézmozdulatokkal lehet irányítani. A billentyűzet felismeri az előre beprogramozott mozdulatokat, és parancsokként értelmezi őket. A FingerBoard mérete ugyanakkora, mint egy hagyományos billentyűzeté. A FingerBoarddal a számítógép összes műveletét elvégezhetjük, annyi könnyebbséggel, hogy nem kell közben örökké az egér és a gombsorok között ingázni. Csak ráhelyezzük kezünket a FingerBoardra, és ujjbegyeinkkel irányítunk minden alkalmazást. Az előforduló mozdulatok megtekinthetők a FingerWorks weboldalán.

http://www.fingerworks.com/gestures.html

# D-Link

Olyanok vagyunk, mint a Pókember. Mindent behálózunk...

Napjainkban a hálózatos termékek árának örvendetes csökkenése következtében, egyre jobban terjednek a számítógépes hálózatok. Manapság szinte minden irodában megtalálhatóak kisebb-nagyobb számban a PC-k, melyeket leggyakrabban hálózatba kötve használunk. Sőt! Egyre több otthonban is előfordulnak már a kisebb hálózatok. Gondoljunk csak az egyre népszerűbb hálózatban is játszható PC-s játékokra.

Első hallásra mindenkinek bonyolultnak tűnhet egy helyi hálózat (LAN) kialakítása. Ez azonban csak addig igaz, amíg meg nem ismerjük a megfelelő eszközöket. A D-Link alábbiakban bemutatott négy terméke kiválóan megfelel ezeknek a céloknak.

## DES-1008D

**8 portos 10/100 Ethernet Switch**

Layer 2-es, nem menedzselhető SOHO (Small Office, Home Office) Switch. A DES-1008D típusjelzésű kompakt, palm méretű switchet a D-Link kifejezetten az otthonok, és a kisebb irodák igényeinek figyelembevételével fejlesztette. A switch 8 db 10/100 Megabites porttal rendelkezik, melyeken keresztül a munkaállomásokon és szervereken kívül további hálózati eszközök, például hubok csatlakoztathatók a készülékhez.

Az összes port automatikusan detektálja a csatlakoztatott hálózati eszköz sebességét és ettől függően képes 10, vagy 100 Megabiten üzemelni. A portok szintén automatikusan támogatják a full duplex és a half duplex üzemmódot, valamint a flow controlt.

A switch egy nagyon egyszerű bővítési lehetőséggel is rendelkezik: MDI uplink portján keresztül több switchet kaszkádolhatunk, így növelhetjük a rendelkezésre álló portok számát.

Előnyei közé tartozik a költséghatékonyság, a kis méret és tömeg, az automatikus érzékelés és a flow control támogatás is. Kiemelendő a 200 Mbit/s-os adatátviteli sebesség full duplex üzemmódban.

## DFE-530TX

**Fast Ethernet hálózati kártya**

Nagy teljesítményű, WOL (Wake-On-Lan) funkcióval ellátott hálózati kártya. A kártya 2.2-es specifikációjú PCI foglaltba illeszkedik és a 32 bites bus master üzemmódot használva alacsony terhelést jelent a CPU-nak. Támogatja, hogy a PCI foglalat független sebességgel üzemeljen a hálózathoz képest, s mivel a kártya a processzor megkerülésével közvetlenül a számítógép memóriájába küldi, illetve onnan fogadja az adatokat, a gép leterheltsége alacsony maradhat. A DFE-530TX nemcsak támogatja a full duplex és a half duplex üzemmódot, a 10 Mbit/s-os vagy a 100 Mbit/s-os sebességgel történő adattovábbítást, de automatikusan fel is ismeri a csatlakoztatott médiát. A kártya rendelkezik flow control funkcióval is, mely közvetlen kártya-switch kapcsolat esetén működik. A hálózati adapteren az UTP-s csatlakozó mellett diagnosztizáló LED-ek kaptak helyet. A driver ellátottságot tekintve sem lehet ok panaszra. Az általánosan használt operációs rendszerekhez elérhető meghajtóprogram, támogatott például: a Novell NetWare 3.x, 4.x, a Microsoft 9x, NT, 2000, a SUN PC-NFS és a Linux kernel 2.0.x, 2.2.x. is. Az RPL boot ROM funkció is beépítésre került, ennek segítségével a kártya képes távolról, egy központi gépről letölteni az operációs rendszert. Ily módon lehetővé válik merevlemezes meghajtó nélküli terminálok készítése.

## DRS-8NW

**8 portos 10/100 Ethernet NetEasy Switch**

Layer 2-es, nem menedzselhető SOHO Switch. A D-Link a NetEasy termékcsaládját kimondottan otthoni felhasználásra szánja. A DRS-8NW egy kis méretű switch, mely 8 db 10/100 Megabites porttal rendelkezik. Általános adatait tekintve megegyezik a DES-1008D típusnál leírtakkal. Mivel otthoni felhasználásra szánt készülékről van szó, a tervezők a flow control hiánya mellett lespórolták róla az MDI uplink portot is, ezt azonban az igen kedvező árral ellensúlyozták. A DRS-8NW azonban a fenti hiányosságok ellenére maximálisan megfelel a megcélzott piac igényeinek.

## DRN-32TX

**Fast Ethernet NetEasy nagy teljesítményű hálózati kártya**

A DRN-32TX típusú hálózati kártya, mivel a NetEasy család tagja, szintén szerényebb paraméterekkel rendelkezik, legalábbis a DFE-530TX kártyához viszonyítva. Általános leírása, beleértve a meghajtóprogramokat is megegyezik az ott ismertetettel, azonban itt is, akárcsak a DRS-8NW switch esetében számolnunk kell bizonyos funkciók „hiányával". A flow controlról, a WOL és RPL boot ROM funkciókról, le kell mondanunk, ha ezt a kártyát választjuk, de ez otthoni felhasználás esetében általában semmilyen hátrányt nem jelent.

Amint a fenti eszközök leírásából látható, a kisebb hálózatok létrehozásához, csak egy switch, kábelek és a számítógépekben installált kártyák szükségesek, és ezek összekötésével már működhet is a Quake party.

**>>A Full Duplex üzemmód 2x-es sávszélességet is jelenthet ideális esetben.**

**Néhány szó a fontosabb funkciókról**

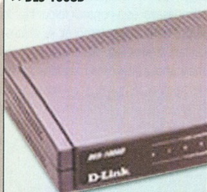
Half Duplex üzemmódban, adott időpillanatban a kommunikáció csak egyirányú lehet, tehát az adatokat vagy küldi, vagy fogadja a készülék. Ezzel szemben Full Duplex üzemmód esetén egyszerre történhet a jelek küldése és fogadása, amely ideális esetben kétszeres sávszélességet jelenthet.

A flow control támogatottság magas hálózati terhelés esetén jelent segítséget. Amennyiben a számítógép egy olyan switch-hez van csatlakoztatva amelyik támogatja a flow controlt, a nagy forgalmú periódusokban a kártya jeleket kap a switch-től, annak puffer telítettségére vonatkozóan. Ezt követően a kártya mindaddig szünetelteti az adatküldést, amíg a switch újra képes lesz a fogadásra.

A Wake-On-LAN (WOL) egy ACPI (Advanced Configuration Power Interface) funkció, melynek segítségével egy kikapcsolt számítógép egy távoli állomáson keresztül bekapcsolhatóvá válik. Ez a funkció lehetővé teszi a rendszergazdának, hogy úgynevezett wake-up jelzést küldjön a számítógépnek. A WOL egy jól alkalmazható funkció, mely engedélyezi a felhasználónak a munkát a távoli munkaállomásokról. A WOL funkció AT-s (régebbi) tápegységgel rendelkező gépek esetén nem elérhető.

MDI (Media Dependent Interface) uplink port: csatlakozást biztosít egyéb, aktív hálózati eszközökhöz. **PCF**

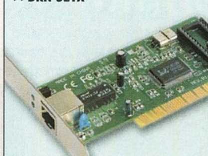
>>DES-1008D




>>DRS-8NW



>>DRN-32TX



>>DFE-530TX



# Ericsson T65

## Hatalmas tudás, apró méret...




GPRS, SMS Chat, EMS funkció. Csak győzd megtanulni.

Egy Londonban megrendezett technológiai konferencián az Ericsson bemutatta új GPRS telefonját, a T65-öst, amelyről egyetlen gombnyomással elérhető a mobil internet. A telefon az év végén kerül kereskedelmi forgalomba. A T65-ös rendelkezik EMS funkcióval, vagyis a felhasználók SMS-en keresztül fogadhatnak képeket, animációkat, hangfájlokat, csengőhangokat és formázott szöveget, akár vastag betűs szöveget is. Dallamot mellékelhetünk a születésnapi üdvözlethez, kacsintást a szöveges üzenethez, vagy csereberélhetjük barátainkkal a legújabb csengőhangokat. A telefon rendelkezik SMS Chat funkcióval is, beépített antennája és akkumulátora van, amellyel 12 napig működik.

**>>SMS-en fogadhatnak képeket, animációkat, hangfájlokat, csengőhangokat és formázott szöveget.**

# Nagyszerű billentyűzet

## A vezeték nélküli billentyűzet önmagában nem újdonság, de a Cordless Desktop Optical ennél sokkal többet tud.

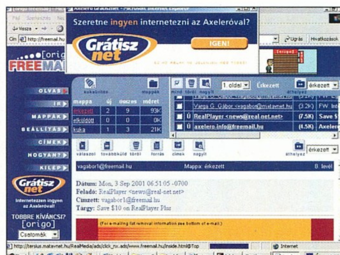


**Nem csak praktikus, de még szép is.**

A Logitech hamarosan piacra dobja a Cordless Desktop Optical nevű termékét, amely egy csomagban tartalmaz egy vezeték nélküli billentyűzetet és egy szintén drótnélküli, optikai egeret. A billentyűzet több extrát is kínál, egy csomó funkciógombot találhatunk rajta, amelyhez tetszőlegesen lehet alkalmazásokat hozzárendelni, amit később egy gombnyomással el lehet indítani. Egy iNav nevű zónával bővítették a billentyűzet bal oldalát. Az iNav görgő számos gyakran használt funkciót helyez a felhasználó hüvelykujja alá. Az egérrel együtt használva pedig lehetővé teszi a kétkezes navigálást, például egyszerre lehet görgetni egy hosszú dokumentumot és nagyíthatóak ki benne a fontos részek. A billentyűzet a Logitech egyedi Zero Degree formáját hordozza, vagyis a billentyűket az asztallappal párhuzamosan tartja. Az extra keskeny profil segítségével a csukló kényelmes helyzetben marad gépelés közben, így nem feszülnek az izmok és sokkal később fárad el a kéz.



# Apróságok




## Ingyen net a freemailhez

A freemail felhasználói ezentúl a nap bizonyos óráiban ingyen (csak telefonköltség van) internetezhetnek az Axelero jóvoltából. Hétköznap 13 és 17 óra között, hétvégén pedig 9 és 14 óra között lehet ingyen szörfölni, bár azt számításba kell venni, hogy ebben az időben elég magasak a telefontarifák. A feljelentkezés az axelero behívószámán történik, a felhasználónév a teljes freemailes cím, míg jelszóként a freemailben használt kombinációt kell beütni.

www.freemail.hu




## Sört kap a nyertes

A Borsodi weboldalán található Pultra fel! elnevezésű játék tovább gazdagította a flash-es játékok palettáját. A játék során minél több Borsodi dobozos és csapolt sörrel teli poharat kell elkapni. A játékot nehezíti, hogy a csapos által nemcsak sörös, hanem egyéb (kaktusz, pohár fogkefével, málnaszörp) poharak is megtöltésre kerülnek. A játék az egér vízszintes irányításával történik, ami a játékos kezét jobbra, illetve balra mozgatja. Pont csak a sörös tárgyak pontos elkapásáért jár. Pontlevonás jár a hibás poharak elkapásával és a poharak feldöntéséért is. A játék három különböző nehézségi szintből áll, és mindegyik szint 50 másodpercig tart. A játék teljesítése után egy regisztrációs űrlap jelenik meg, ahol a játékosok megadhatják nevüket, e-mail címüket és telefonszámukat, és így bekerülnek a Top 10-es listába. A hónapban legtöbb pontot elérő játékost egy tálca Borsodi sörrel jutalmazzák.

www.borsodi.hu

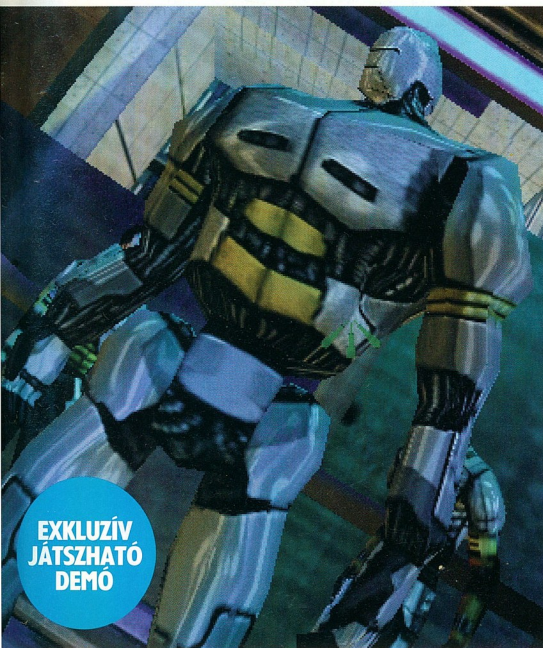
# install→

## ↘AZ E HAVI CD-N

Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok

# PROJECT EDEN

A *Tomb Raider* készítőitől! Próbálj ki egy teljes pályát az új sci-fi akciójátékból!



EXKLUZÍV JÁTSZHATÓ DEMÓ

# E HÓNAPBAN



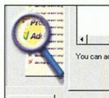
TELJES VERZIÓ
**AMORPHIUM 1.0**
Teljes és korlátlan: hihetetlen 2D és 3D modelleket renderelhetsz, mint a 106. oldalon látható malackomák.



STRATÉGIA DEMÓ
**WORLD WAR III**
Hát csak eljött a világvége... Az olaj kifogyóban van, és neked meg kell akadályoznod a totális nukleáris háború kitörését.



ÚJ TENGERÉSZDEMÓ
**ALIENS VS PREDATOR 2**
Az idegenek veszélyes mocskok. Irtsd ki őket hatalmas fegyverekkel. Valóban minden ilyen egyszerű az új horror FPS első teljes pályáján.



TELJES SEGÉDPROGRAM
**AMIDIAG 6.0**
Vedd át rendszered irányítását! Teljes hibakereső és -diagnosztizáló alkalmazás a PC alacsony rétegéhez és a BIOS-hoz.

OLVASÓI AJÁNLATOK
**XARA3D 4**
Készíts professzionális logókat és webes grafikákat! A program megtalálható a CD-mellékleten.




**CD-TARTALOM**

02. Project Eden
05. World War III: Black Gold
06. Aliens vs Predator 2
Throne of Darkness
MechCommander 2
07. Revolution
08. Amorphium 1.0
10. AMIDiag 6
Active Backup Expert
11. Sharewarek
12. DVD-ajánló
14. Olvasói ajánlatok:
Active Backup Expert, Professional Edition, Xara3D 4

# A PCF szoftverek a legjobbat adják


↘ Gerhák Zsolt CD-szerkesztő

Ha tíz évvel ezelőtt megkértem volna valamelyik havert, hogy vegye meg nekem e legújabb és legjobb hardvert és szoftvert, valószínűleg visszatért volna valami hangkártya (?) elnevezésű forradalmi eszközzel, az addig ismeretlen 3D-s technológiát alkalmazó *Ultima Underworld*-öt lobogtatva. Bizony, megváltoztak a dolgok; a változást azonban a *PC Format* lemezmellékletei mindig is követték, így te is képes vagy lépést tartani a csúcstechnológiákkal, hogy a legtöbbet hozhasd ki a gépedből.

Ha *PC Format* veterán vagy, mostanra már kellemesen összegyűlhettek a CD-id, jópár tízezer forintot érő teljes verzióval és segédprogramokkal. Ha csak most kezded vásárolni a magazint, akkor is örülhetsz, hiszen a lemezek tartalmának minősége folyamatosan emelkedik. A mostani számban például hét teljes verziót találhatsz – köztük az *Amorphium 1.0*-val – emellett egy halomnyi játékdemót, amelyeket bevilágít a *Project Eden* exkluzív demójának fénye. Gyakorlatilag olyan sok minden összegyűlt, hogy a legjobb, ha abbahagyod ennek a hasábnak az olvasását, és rögtön beleveted magad a cikkbe...
**gerhakzs@unitedmedia.hu**

## A teljes csomag

**A legjobb teljes verziós programok:** Lemezeink csúcsminőségű, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Tudassátok, ha szeretnétek valamilyen speciális programot, és megszerezzük nektek!



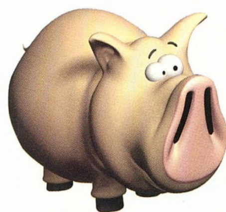




**Játssz a legújabb játékokkal:** Megharcolunk az exkluzív kiadásokért – tehát te játszol először a legjobbakkal.

**Kit érdekel a kézikönyv?** Szeretnénk, ha a legtöbbet kihoznád az ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírást olvashatsz, mint bármelyik PC-s magazinban.

**Technikai tanácsadás:** Lemezeinket teszteltük és vírusellenőrzésen estek át. Ha mégis problémád támadna velük, hívd a 1-394-0016 számot, vagy írj egy e-mailt a **gerhakzs@unitedmedia.hu** címre.



## Készíts 3D modelleket!

**Az *Amorphium 1.0*** e havi lemezen található teljes verziója néhány komoly 3D-s kép készítésére kínál lehetőséget. A saját kibermalacod elkészítéséről szóló útmutatót pedig megtalálhatod a 106. oldalon.



↘ PCFormat EXKLUZÍV

# PROJECT EDEN

## AKCIÓ-KALAND DEMÓ

Ádám és Éva, egy fán ülve, a-l-m-a-l-o-p-á-s közben... itt a lehetőség, hogy játssz Lara Croft készítőinek legújabb játékával.



Eidos
www.eidosinteractive.com
**Minimum:** PII-300, 64Mb, 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-400, 128Mb

A következő számban elolvashatod a *Project Eden* teljes leírását, addig azonban itt ez a rövid előzetes erről a jövőbeli fejtörőkkel tarkított akciójáték-gyöngyszemről. Nehéz volna pontosan elmagyarázni, de – ha elég idős vagy – gondolj vissza a 3D előtti időkbe, egy bizonyos *Lost Vikings* nevű darabra. Egy logikai platformjátékról van szó; a *Project Eden* pedig ennek a szomorú módon elfeledett stílusnak a 3D-s újrafeldolgozása, csak több lézerrel.

### A dicsőséges négyes

Vikingek ugyan nem szerepelnek benne, de rengeteg hasonszőrű fejtörő várja a játékosokat. Négy karaktert irányítasz, mindegyikük egyedi képességekkel rendelkezik; és mindegyikre szükséged lesz, hogy biztonságban elérd a pályák végét. Figyelemreméltó fegyverarzenált is előkaphatsz, ha már belefáradtál az agyalásba. Na feledd – a *Tomb Raider* készítőiről van szó, úgyhogy gyors reflexekre lesz szükséged.

A halál gyakori, de amíg legalább az egyik szereplő él, a többiek regenerálódnak. Ez azonban nem garantálja a könnyelmű végigrohanás lehetőségét: mivel a regenerálódás a pálya elején történik, elképzelhető, hogy mindent vissza kell csinálnod, amin az elmúlt félórában küzdöttél, csak hogy újra összehozd a csapatot. Nem lesz tehát egyszerű a feladat, de próbálj meg gondolkodni. A régebbi fejtörők-

↘

**>>Egy elfeledett stílus 3D-s újrafeldolgozása, csak több lézerrel.**



**Ezek az óriásrobotok, mindig csak vonzzák a bajt. A hozzáállásuk lehet az oka...**



**Ez nem a *Robotzsaru,* de egy hatalmas kiborg irányítása hasonlóan hat majd rád.**



**„Ne nézz oda, de minket bámul egy hatalmas robot. Nem, szerintem csak pénzt akar."**



# AZ ÉDEN KAPUJA

Hogyan különböztesd meg a tereptárgyakat robotjaidtól?




### AZ EGÉSZSÉG KÉPE

Minden szereplő meglehetősen egyéni arccal rendelkezik, így mindig tudod melyiket választottad ki. A mellettük lévő sáv az egészséget jelenti.

### HÚZD MEG JOBBAN...

Ez itten egy kapcsoló volna, amelyik kivilágosodik, ha a képernyő közepére kerül. Rántsd meg, és figyeld, mi történik.

### BANG BANG BOOM

Ez mutatja, melyiküket éppen az aktív (a demóban csak egyet próbálhatsz ki), és hogy még mennyi lőszer van benne.

### CSAPATSZELLEM

Tudnod kell, melyik karaktered milyen állapotban van, tehát tartsd a szemed az egészségükön, és így hamar a rászoruló segítségére siethetsz.

### MADÁRTÁVLAT

Végül úgyis össze kell gyűjtened mindenkit, tehát tartsd a szemed a térképen, ahol jól látható az aktuális pozíció.

**>>Elsőre még talán Kaszparovnak sem sikerülne végigcsinálnia.**

től eltérően a *Project Eden*-ben több mód is adódik a problémák megoldására, és legtöbbször a logika többet segít, mint a gondolkodás nélküli erőszak. Ebben a demóban kipróbálhatod a játék egyik pályáját, de első nekifutásra talán még Kaszparovnak sem sikerülne végigvinnie. Van néhány trükkösebb rész, de a demó tartalmaz egy filmet, ahol megnézheted, hogy kell végigvinni az egyes fejtörőket. Persze akkor el van rontva a szórakozás, igaz? Tehát inkább vesd bele magad, zavarodj össze, és oldd meg a problémákat saját kútfőből, katona! **PCF**

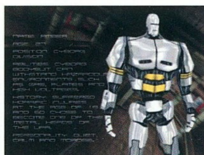
## ↘IRÁNYÍTÁS

| | |
|---|---|
| **Lépés jobbra** | [Jobbra nyíl] |
| **Lépés balra** | [Balra nyíl] |
| **Futás előre** | [Fel nyíl] |
| **Futás hátra** | [Le nyíl] |
| **Séta** | [Numerikus 0] |
| **Guggolás** | [Jobb ctrl] |
| **Carter kiválasztása** | [1] |
| **Minoko kiválasztása** | [2] |
| **Andre kiválasztása** | [3] |
| **Amber kiválasztása** | [4] |
| **Mindenki utánam (parancs)** | [Return] |



# >>AZ ÉDENKERTBEN

Mindegyik karakter saját különleges képességgel rendelkezik – lejjebb bővebben.



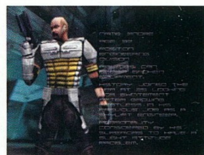
Talán úgy néz ki, mind egy hatalmas fémrobot, de valójában csak egy nagyra nőtt kislány. Amber ellenálló a veszélyes környezeti elemekkel szemben (pl. mérges gáz), így képes olyan helyekre is eljutni, ahová a többiek nem.



Carter a csapatvezető, a győztesek mosolyával megáldva. Ő hallgatja ki az embereket, és fel van jogosítva a legtöbb bezárt ajtó kinyitására. Szerencsés fazon.



A helyi számítógépzseni, Minoko, akkor jön jól, ha biztonsági rendszerekbe akarsz behatolni, riasztókat kell hatástalanítani, meg hasonlók.



Andre a csapat ezermestere. Képzettsége szerint mérnök, és őt kell hívni ha megrongálódott gépek javítására van szükséged.

↘ EXKLUZÍV DEMÓ

# WORLD WAR III: BLACK GOLD

Ezek a valós idejű stratégiák aranyat érnek...

JoWooD Productions Software
www.jowood.com
**Minimum:** PII-300, 64Mb, 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-400, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Ebben a hónapban is meglesz a világmegváltó RTS adagod a JoWooD kedves fejlesztőinek jóvoltából; ők felelősek a zseniális *Moon Project*-ért is ebben a programban pedig már a 3D motor is jóval fejlettebb. A *C&C: Red Alert* forgatókönyvének sokat köszönhet a játék, ugyanis egy jövőbeli háború történetét mondja el az amerikaiak, az oroszok, és az irakiak között.

A névben szereplő fekete arany az olaj, és a *WWIII* közeljövőben játszódó kerettörténete szerint kifogyóban van; a nagyhatalmak pedig ahelyett, hogy egyenlően elosztották volna, háborúzni kezdtek a birtoklásáért. Exkluzív demónkban helyet kapott egy gyakorlórész, és egy küldetés az amerikai hadjáratból. A stratégiák harcedzett veteránjai valószínűleg gyorsan elsajátítják a kezelést, és örömmel veszik tudomásul, hogy három önálló térképet is kapnak a demóhoz, ahol kipróbálhatják az összes egységet. A teljes játék nemsokára kapható lesz, addig is mindenki vájja bele a fogait ebbe a verzióba. Előre hát a háború kutyáival! **PCF**



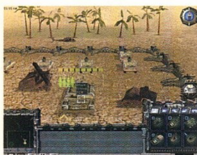
**A nyersanyagkezelés a *Black Gold* lelke. Az üzemanyagért folytatott harc pedig könyörtelen...**

## ↘IRÁNYÍTÁS

| | |
|---|---|
| **Támadás/mozgás** | Bal gomb |
| **Nagyítás/Térképmozgatás** | Jobb gomb |
| **Ugrás a cselekvésre** | [Space] |
| **Több egység kiválasztása** | [Shift] |

## >>EZ HÁBORÚ, NEM BULI!

Csak mert demóról van szó, ne várd, hogy könnyű legyen...



**01** **Ez Bruce O'Neal, a vezéred. Ha elveszted, mindennek vége. A probléma az, hogy ő a legerősebb egységed, így valószínűleg minden forró helyzetben szeretnéd majd bevetni.**



**02** **Az ellenség rendszeresen támadja a bázisodat – ezek a fazonok nem ücsörögnek otthon, a kandalló előtt pipázgatva.**



**03** **Végül kénytelen leszel lekövetni és megsemmisíteni az ellenfelet. Nem lesz könnyű dolgod: Ágyú ágyú hátán, olyan elrendezésben, amellyel másodpercek alatt végeznek veled.**

## ↘NOVEMBER

### CSAK DVD-N!

A DVD-k hatalmas tárkapacitásának köszönhetően a *PCF* DVD-re sokkal több ráfér, mint a CD-re, így ha a DVD kiadást fogod megvenni a következő hónaptól, akkor boldogan dőlhetsz hátra azzal a tudattal, hogy több játékdemót és szoftvert kapsz, mint a CD verziót birtokló kortársaid.

Mamut eStart
HTMLPad 2000
OptiPerl Learning Edition
AA Tools 3.1
Hutmil
Laplink Technical
WBuilder espresso
Ignite v1
Dynamic Submission 5
UC.LAN (4-user) & UC.2
WebStress 2.2
DMS PassMan
Magenta II PE
DHTML Menu Builder 2.8
Biblioscape 4 Lite
Spots 3.3 (5-user)
VB Programmers' Tookit
XML Spy 3.07 Lite
DiskSanitizer
WinRoute 4.1 Lite (3-user)
És még sok más!




### Patchek...

10 patch, köztük az Operation Flashpoint (ennek futtatásához kell az Op Flash eredeti CD is), Tropico, Quake III, May Payne, Balck & White foci-kiegészítő.

## ↘CD/2

### MÉG TÖBB JÁTÉK



**Throne of Darkness**
Vivendi
www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness/
**Minimum:** PII-266, 32Mb
**Ajánlott:** PII-400, 64Mb
Erre a hónapra is jutott egy jó kis RPG akció, amely mellesleg eltér az unalomig ismert varázslós-koboldos játékoktól. A szamuráj-korabeli Japánban játszódó *Throne Of Darkness* a műfaj egy különlegesen stílusos darabja; körülbelül olyan, mintha kereszteznéd a *Diablo II*-t a *Shogun*-nal. Tehát elő a kardokkal, és láss munkának!



**Mech Commander 2**
Microsoft
www.microsoft.com/Games/mechcommander2/
**Minimum:** PII-266, 64Mb
**Ajánlott:** PII-300, 128Mb, 3D gyorsító
A *MechWarrior* sorozat RTS megvalósításának folytatása megérkezett, sőt, a mostani szám 62.oldalán elolvashatod a leírást is. Ha azonban jobban szereted első kézből megtapasztalni a dolgokat, a legokosabb, ha máris feltelepíted az e havi CD-n található demót. Éljenek a robotok!

## ↘ÚJ TENGERÉSZGYALOGOS DEMÓ

# ALIENS VS PREDATOR 2

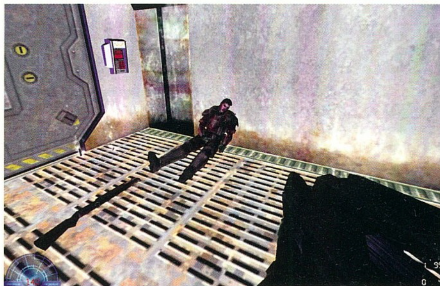
Balról az idegenek, jobbról a ragadozók, nálam meg egy szál fáklya. Roham!...

Fox Interactive
www.avpnews.com
**Minimum:** PIII-450, 128Mb, 16Mb, 3D gyorsító
**Ajánlott:** PIII-500, 32Mb 3D gyorsító

Az első rész minden idők legméltatlanabbul elfelejtett FPS-e volt, de annak ellenére, hogy nem kapta meg az olyannyira megérdemelt elismerést, a 21st Century Fox mégis belevágott a folytatásba. A széles körben elismert LiteTech engine-t alkalmazó második rész grafikája lenyűgöző. A teljes verzió megjelenése egyelőre még várat magára, de sikerült a fejlesztőkből kipréselni egy teljes pályát. A tengerész szerepét kapod, aki hatalmas arzenált képes összegyűjteni. A cél? Eljutni a kijáratig élve. Talán egyszerűnek hangzik, de a zsigerekig hatoló félelem és a villámgyors akciók keveréke határozottan egyedi élményt kínál. Olyan dolgokra is figyelned kell majd, amelyek az első részben nem szerepeltek, mint például a számítógépek feltörése, vagy a vállra szerelt lámpa korlátozott telepének használata. Mivel a pálya szinte teljes egésze sötétben játszódik, ez utóbbi nehezebb, mint elsőre hangzik. Most pedig – fuss az életedért... **PCF**



**„Figyelj, haver... volna egy pár forintod? Nem? Akkor most én megyek is..."**



**Amatőr gyerek volt, de halálosan komolyan vette a munkát...**

### ↘IRÁNYÍTÁS

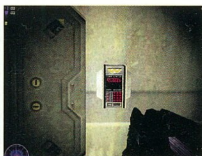
| | |
|---|---|
| **Előre** | [W] |
| **Hátra** | [S] |
| **Balra fordulás** | [Balra nyíl] |
| **Jobbra fordulás** | [Jobbra nyíl] |
| **Ugrás** | [Space] |
| **Tüzelés** | Bal egérgomb |
| **Másodlagos tüzelés** | Jobb egérgomb |
| **Használat** | [E] |
| **Számítógép-feltörő egység** | [H] |
| **Csali** | [F] |
| **Lámpa** | [X] |
| **Újratöltés** | [R] |

## >>A HALÁLSORON

Avagy, hogy éld túl az *AVP2*-t.



**01 Kapcsold fel a lámpádat ([X]), vagy egy kukkot sem látsz majd; akkor pedig másodpercek alatt véged. Sajnos a telepek idővel lemerülnek, így lesz pár kínos pillanatod.**



**02 A legtöbb ajtót az [E] megnyomásával kinyithatod, de néhány zárva van; ezeket a zárfeltörő egységgel nyithatod ki – csak nyomd le a [H]-t. Van egy központi számítógép, amely az összes ajtót nyitja, de ezt nem lesz egyszerű megtalálni.**



**03 Próbáld meg az idegeneket ennél távolabb tartani, mert közelségük meglehetősen káros az egyészségre.**

↘ EXKLUZÍV DEMÓ

# A NAGY MATEMATIKA PÉLDATÁR

Több mint 50 000 feladat; ugyanennyi megoldás; egyetemes nyelv, annak minden – most már talán kevesebb – titkával.



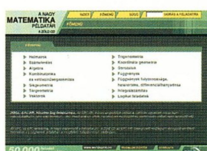

50 000 kihívást jelentő feladat, melyekkel próbára teheti képességeit.

**Minimális rendszerigény:**
Win98, Win2000, WinNT
**Minimális szoftverigény:**
IE 5.0 vagy újabb verzió
**Bővebb technikai információk:**
www.matekdoki.hu

A matematika egyetemes nyelv, melynek főbb területei – a teljesség igénye nélkül – a halmaz- és a számelmélet, az algebra, a valószínűségszámítás, a függvények, illetve a trigonometria is ismerős, s egyszersmind rejtélyes tanok, melyeket mindannyian tanultunk, ám olykor kevésbé értettünk.

Az EPC gondozásában megjelent *A nagy matematika példatár* című CD-ROM tanárnak, diáknak egyaránt kitűnő segédeszköz, sőt esetenként taneszköz lehet.

A szoftver nagy előnye a könnyű kezelhetőség és átláthatóság. Minden különleges előképzettség nélkül futtatható és elsajátítható. Telepítés tulajdonképpen nincs, így indítás után rögtön a főmenübe jutunk. A 14 fő témakört felsorakoztató oldalról egy kattintással a bennünket érdeklő szűkebb témákat, illetve példákat érhetjük el.



A témakörök áttekintése után egy kattintással eljuthat a kívánt feladathoz.

A rendkívül könnyen a Vágólapra is másolható feladatok megoldásait azonnal lekérdezhetjük. Az, hogy nem csak a végeredményt, hanem a megoldás fontosabb lépéseit is segítségül hívhatjuk, hozzájárul ahhoz, hogy saját tévedéseinkből is tanulhassunk.



A feladatok gyors behívását a példa sorszáma alapján speciális kereső segíti.



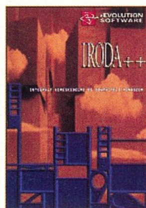
A levezetett megoldások segítenek a helyes válasz megtalálásában.

A feladatok sorszámozottak, így a programban található keresővel azonnal behívhatók. „Röpdolgozatok" összeállításhoz, típusfeladatok készítéséhez és tesztlapként is használható. A példák az egyszerű kezelhetőség miatt könnyen másolhatók, nyomtathatók, vagy akár e-mail-ben továbbküldhetők, ezzel könnyítve a távoktatásban tanítók és tanulók munkáját. **PCF**

# rEVOLUTION

Jelszó: egyszerűség és használhatóság.

Ki ne tudná, mennyi vesződséggel jár mindannyiunk számára az adóbevallás elkészítése, a számlák rendszerezése, futkosás a könyvelőhöz... stb. Ezt a problémát próbáltuk meg ebben a hónapban orvosolni a magánvállalkozóktól egészen a nagyvállalatokig, a Revolution Software által kiadott programcsomag segítségével, ami megtalálható az e havi CD-mellékleten. Ha szeretnél további információkat megtudni, vagy más programokat rendelni, illetve kapcsolatba lépni a céggel, keresd fel honlapjukat.
**www.revolution.hu**




Integrált kereskedelmi és számviteli rendszert alkotó modulcsalád kis és középvállalatoknak.

Elődje, a Számla 95 is óriási népszerűségre tett szert. Több mint 2500 felhasználó számítógépén működik országszerte.







Kisemberek nagy segítsége ez a fantasztikusan egyszerű számlairó program.

## ↘INSTALL

**Active Backup Expert 1.40**
A következő értékeket írd be:
User Name: PC Format
Registration Key: wfD5H7 – 6bGk3x – aTdrwu – 9n0h1f

**Photoplus 5**
Ennek a programnak a regisztrációja 30 nap múlva ugyan lejár, de addig nagyon sok hasznos információval és tudással gazdagodhatsz.

**AMIDiag 6**
Diagnosztizáld a PC-t!

**Xara 3D 2**
Regisztráld a **www.club.xara.com/x3d2regfuture.asp**-on.

**Groove Maker 2 SE**
Itt az idő egy kis funkyra!

TELJES VERZIÓ (106.)

## 3D MODELLEZÉS

# AMORPHIUM 1.0

Egyszer mindenkit elkap a késztetés, hogy disznót készítsen. Földöntúli szépségű teremtmények! Dicsérjük az *Amorphium 3D* isteneit!

### REGISZTRÁCIÓ

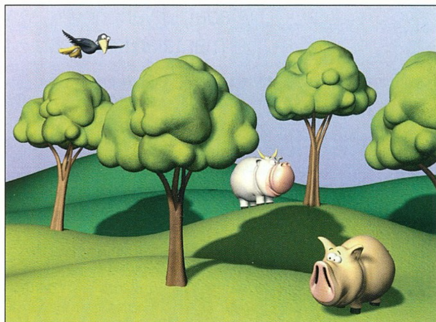
**Nem működik!**
Ahhoz, hogy használhasd a szoftvert, regisztráltatnod kell magad. „Hogyan?" – kiáltod. Nos, navigálj el a **www.amorphium.com/codes/index3.html** címre, és töltsd ki az űrlapot. Valódi személyazonosságodat nem kell fölfedned, de miért ne lennél kedves hozzájuk; hadd térképezzék fel felhasználóbázisukat.

### RENDERELŐ PROGRAMOK

**Másutt kutatnál?**
Az *Amorphium* renderelési lehetőségei hatékonyak, de ha valóban jó minőségre vágysz, jobb, ha egy profi alkalmazással végzed a textúrázást és a számolást.

Electric Image
www.amorphium.com
**Minimum:** P233, 64Mb

Ez egy valóban egyedi és forradalmian új program. Míg a többi 3D modellező alkalmazás, a szerves formákat összetett Boole-i műveletekkel hozzák létre, az *Amorphium* más megközelítést választott. Már kezdéskor felajánl egy gömbnyi digitális agyagot, amelyet ösztönösen használható eszközökkel a kívánt formára alakíthatsz. Megtévesztésig élethűen szerves anyagok hozhatók létre, már a modell szintjén – a komolyabb textúrákhoz és renderelésekhez érdemes egy fejlettebb 3D eszközbe exportálni azt. Az *Amorphium* azonban a rajzfilmszerű alakok textúrálására és kiszámolására tökéletesen alkalmas.



**Az *Amorphium* sokkal több, mint a világ első virtuális agyagmalac készítője. Akár fákat, madarakat, és... ööö, teheneket is teremthetsz!**

A kezelőfelület teljesen ösztönös, ha egyszer megtanulod a gombok funkcióit. Problémák csupán a funkciók megtanulásával lesznek, de szerencsére számos bemutató, és demonstrációs modell érhető el; ezeket érdemes mind végignézni, ha azt akarod, hogy valami fogalmad legyen a programról.

Ha részletes, lépésről-lépésre útmutatót szeretnél első modelled – egy röfi – készítéséhez, lapozz a 106. oldalra. Az induláshoz elég lesz, és a lehetőségek száma szinte végtelen; persze néhány elképzelés megvalósítása sok időbe telhet. **PCF**

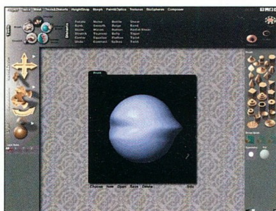
## >>ECSETTÍPUSOK

Nincs olyan sok, mint ahány módon az agyagot formálhatnád, de azért nem lesz gond így sem.



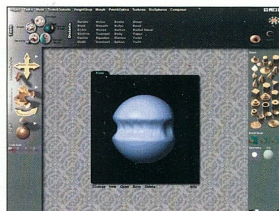
### ALAPÉRTELMEZETT ECSET

**Ez az ecset a modellt a Z tengelyen keresztül húzza és tolja (a kamera látószöge felé/felől). Nem történik anyageltávolítás, így ha ásol egy mély árkot, a modell másik oldalán egy kidomborodás keletkezik, és fordítva.**



### ELKENÉS

**Ez az ecset az X és Y tengelyeken vonszolja a modellt (a kamera látószögén keresztül). Ellapítja a Z tengely felületeit a nyomás értékének megfelelően.**



### KÖRECSET

**Ez az alapértelmezetthez hasonlóan működik, de 3D-ben – az objektum formáját körben módosítja, a számítógép által meghatározott módon. Hasznos lehet például almacsutkák készítésére...**

# AGYAGOZÁS

Virtuális eszközök, melyekkel életre keltheted kibermalacod.

### EGYÉB DEFORMÁCIÓK

Ezekkel módosíthatod a modell megjelenését, textúrákat és színeket alkalmazva.

### SZERKESZTŐ

Itt éri el a project a végső stádiumot. Az önálló képek vagy animációk ezekkel az eszközökkel számoltathatók ki.

### ECSETTÍPUS

Ezek az opciók módosítják az ecset hatását a modellen, meglehetősen magától értetődő módon.

### ECSET TULAJDONSÁGOK

Ezek módosítják az ecset átmérőjét, valamint alkalmazásának nyomáserősségét.

### OBJEKTUM MŰVELETEK

Ezekkel változtathatod meg az objektumot az X, Y és Z tengelyek mentén, valamint itt forgathatod el tetszőlegesen.

### FORMA

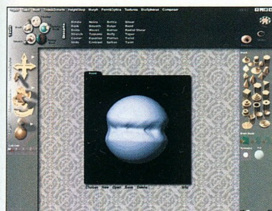
Alapformák, amit a modellen használhatsz – ezekre rákattintva módosíthatod az ecsetet, így az adott formába kényszerítve az objektumot.

### TENGELY LEZÁSÁRA

Ennek segítségével az objektumot egy adott tengelyen módosíthatod. Csupán válaszd ki a kívánt tengelyt, a többiek módosulnak.

### MODELLNÉZET

Ebben az ablakban láthatod a modellt, valamint módosíthatod azt a megadott eszközökkel.



### NORMÁL ECSET

Ezek láthatatlan vonalak, amelyek az objektum felszínén futnak végig. Ha egy kockát módosítasz, ezekkel növelhetnéd/csökkenthetnéd annak méretét a kiválasztott oldalt húzva/tolva.



### FINOMÍTÁS

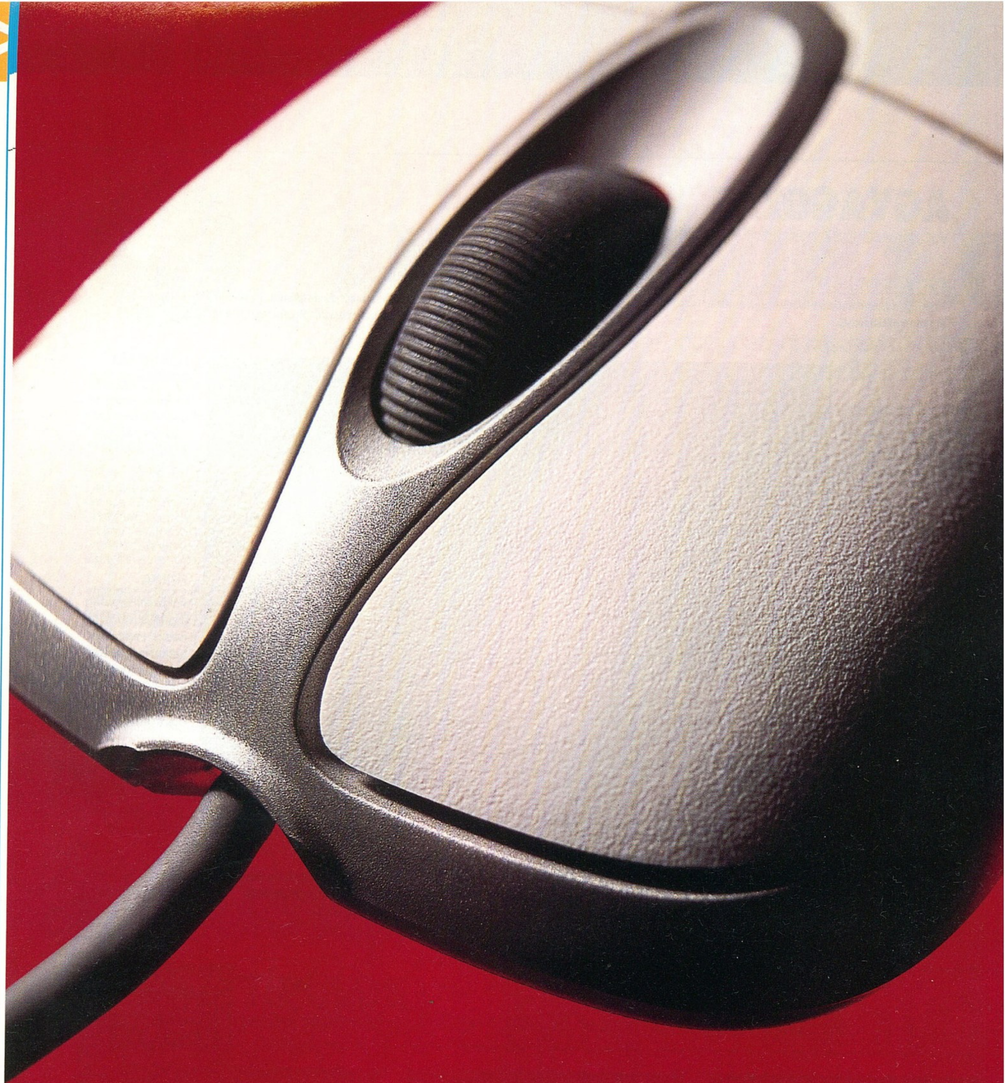
Önmagáért beszél. Természetesen bármilyen szintű finomítást alkalmazhatsz – az ecset nyomásértékének megváltoztatásával, valamint egymást átfedő ecsetekkel bármit elérhetsz.

**↘FINOMAN**

## VÁZLATOS MODELLEK

Az *Amorphium* ecseteivel történő modellezés általában elnagyolt formákat eredményez. A finomabb műveletekhez érdemes a **Smooth distort** vagy a **Smooth** eszközt alkalmazni. Az apró részletek kidolgozásánál érdemesebb a **Smooth**-t használni, mivel a **Smooth distort** esetében kisebb mértékben szólhatsz bele a finomítás erősségébe, így elveszhetnek a részletek.





## ↘ALAPVETŐ SEGÉDPROGRAMOK
# TOP 10 SHAREWARE

Tíz felbecsülhetetlen értékű alkalmazás a *PCF* lemezén – csak neked.

# BLAZE MEDIA PRO

A totális digitális média élménye.

Mystic Media
www.blazemp.com

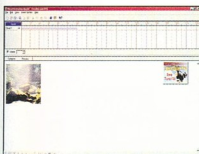
Ez a szoftver kiváló. Az alapvető médialejátszási feladatokat könnyedén teljesíti, teljes CDDB funkcionalitással. Ami még érdekesebb, hang-konverziós codekek egész választékát kínálja: CDA-ből MP3-ba, WAV-ból CDA-ba, WAV-ból MP3-ba, MP3-ból WAV-ba és OGG-be. A videókra számos szűrő alkalmazható: optimum, fényerő, kontraszt, gamma, élek kihangsúlyozása, élesítés, tompítás, újraméretezés, újbóli mintavételezés, elmosás, és keret hozzáadása. Ezek a változtatások elmenthetők MPEG, AVI, többoldalas TIF, és FLIC formátumban.

A keverés is lehetséges, ha figyelembe vesszük a rendelkezésre álló hangszűrőket, amelyeket egy *GoldWave*-szerű szerkesztőablakban alkalmazhatunk. Az MP3 és WAV fájlok kombinálása is megvalósítható.

15 napig játszadozhatsz vele, ezután letiltja magát. **PCF**



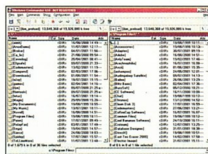

**A *Blaze Media Pro* hihetetlenül hatékony alkalmazás, és nem is néz ki rosszul...**



**Készíts webes grafikákat az *Ulead Animation Applet 2.0*-val.**

## JAVA GRAFIKA
### ULEAD ANIMATION
Ulead
www.ulead.com

Ez egy nagyon hasznos program. Gyakorlatilag egy grafikus Java fejlesztőeszköz, bár figyelembe véve, hogy felhasználói szinten nincs lehetőség kódot írni, lehetőségei korlátozottak. Ennek ellenére fő feladatát (Java logók és animációk készítése) tökéletesen ellátja. Mindent előállít, amire szükséged lesz az animációd feltöltéséhez, használata pedig hihetetlenül egyszerű; a Java pedig sokkal hatásosabb, nagyszabásúbb lehetőségeket kínál, mint az animált GIF-ek, vagy a nagyméretű AVI-k és MOV-ok.



**Tudjuk, hogy bonyolultnak tűnik, de csak azért, mert olyan hatékony.**

## FÁJLKEZELŐ
### WIN COMMANDER
Download.com
www.download.com

A program elsőre túlbonyolítottnak tűnhet, de hamar rájössz, milyen hatékony eszköz. Gyakorlatilag egy Windows Explorer-t helyettesítő szoftver. Két független böngészőablaka van, a fájlokat és mappákat könnyedén áthozhatod egyik helyről a másikra – ez leegyszerűsíti az Explorerrel olyan nehézkesen elvégezhető másolási folyamatot. Emellett tartalmaz egy komplett FTP klienst és sok DOS funkció grafikus megvalósítását, mint a dir, vagy a tree, amely az aktuális meghajtó fa-szerkezetét jeleníti meg, könnyebbé téve a keresést.

## ÉS A TÖBBIEK...

**ADVANCED EMAIL EXTRACTOR**
www.mailutilities.com
Lekéri az adott URL-ről elérhető e-mail címeket.

**WEBCOPIER**
www.maximumsoft.com
Kényelmes offline böngésző, amely a weboldalakat lokálisan tárolja.

**WINSETTINGS**
www.filestream.com
Windowsos *Tweak-UI*-szerű segédprogram.

**INCREDIMAIL**
www.incredimail.com
Szórakoztató e-mail kliens grafikus e-mail szerkesztési lehetőségekkel.

**RAPID TAG**
www.fashionsupport.com
Vonalkód-készítő és készlet-nyilvántartó.

**GEOFF'S SEARCH CENTER**
http://geoffreygoldberg.com
Lenyűgöző keresési index, böngésző nyitólapjaként érdemes beállítani.

**GETRIGHT**
www.download.com
Alapvető letöltés-gyorsító.

## ↘INSTALLÁLD
### A PCF AJÁNLATA

**World Time**
PawPrint
www.pawprint.net
Íme, egy hasznos alkalmazás a nemzetközi online játékos közösség elszántabb tagjainak... Ha mondjuk egy magyar klántag vagy, és egy játék 3.00 EST-kor kezdődik, biztos lehetsz benne, hogy nem tévedsz majd az idő-átszámolásoknál, akárhol is legyél. A program alapbeállítás szerint jó pár nagyobb város aktuális idejét mutatja egyszerre, és tetszőleges számú extra óra is hozzáadható – hihetetlen sok város és időzóna közül választhatsz. Ezen órák bármelyikére beállíthatsz figyelmeztető csörgést, és ugyanezt dátumokra lebontva is; ezek után nincs kifogás, ha lekésed a deathmatch partit...



## ↘PROGRAMOK
### PCF KÖNYVTÁR

Mint ahogy a profi mérnököknek is szükségük van szerszámosládájukra, segédprogramok egész tárháza kell a komoly PC-felhasználóknak is. A *PC Format* CD-n minden hónapban megtalálhatod a legfontosabb szoftvereket; a Windows szerkezetének csavarjait és anyáit. Ezekkel az alkalmazásokkal a birtokodban nem kell félned egy fájltól sem.

- **WinZip 8**
- **Paint Shop Pro 7**
- **PowerArchiver**
- **RealPlayer**
- **Modem Booster 2.2**
- **System Mechanic**
- **Adobe Acrobat Reader 5.0**
- **ImageForge**
- **Download Accelerator**
- **BulletProof FTP**

# >install

## ↘NOVEMBERTŐL DVD-vel

Ami jár a PC-nek

# PCFormat DVD-VEL!

## AZ OK...

Olvasóink közül sokan kérdezték telefonon, e-mailben és levélben, hogy miért nincs DVD-s változata a *PC Formatnak*? A kérdést igényfelmérés követte, majd döntés: a novemberi számtól a *PC Format* DVD-melléklettel is kapható lesz.

## ...MEGÉRI!

A DVD-s magazin ára – a magasabb gyártási költségek miatt – drágább lesz a dupla CD-s változatánál, a kereskedelmi forgalomban 2 490 Ft-ért vásárolhatod meg.

Ha közvetlenül a kiadótól rendeled meg a DVD-s lapot, kedvezményesen 2 290 Ft-os áron juthatsz hozzá.

### A PC Format előfizetési árai DVD melléklettel:

| | Normál ár | Előfizetéses ár | Megtakarítás |
|---|---|---|---|
| Negyedéves előfizetés | 7 470 Ft | 5 990 Ft | 20% |
| Féléves előfizetés | 14 940 Ft | 10 990 Ft | 27% |
| Egyéves előfizetés | 29 880 Ft | 19 990 Ft | 33% |

**Unod a száraz tankönyveket? Úgy érzed eleget költöttél már nyelvtanárra? Akkor számodra a legjobb választás a DVD-mellékletünk. A Nyelv Kalauz sorozat első részével könnyedén és gyorsan elsajátíthatod az angol és német nyelvet!**







## FUTÓ ELŐFIZETŐK!

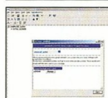
Ha jelenleg már előfizető vagy és novembertől DVD-melléklettel szeretnéd kapni a *PC Formatot*, számonként 300 Ft ráfizetésével válthatsz át a DVD-s változat előfizetésére.

A legkedvezőbb továbbra is az, ha előfizetsz a kiadónál a mellékelt előfizetési árakon.

## >>EGY LÉPÉSSEL KÖZELEBB A JÖVŐHÖZ!

## 4GbDVD

### →PROGRAMOK



**DHTML MENU BUILDER 2.8**

Készíts lenyíló menüket a honlapodra.



JÁTÉKDEMÓK

**CAPTAIN SCARLET**

Vörösbe öltözött. A jövőben él, és harcol az idegenek ellen. Csak Captain Scarlet lehet!

**Mamut eStart**
**HTMLPad 2000**
**OptiPerl Learning Edition**
**AA Tools 3.1**
**Hutmil**
**Laplink Technical**
**WBuilder espresso**
**Ignite v1**
**Dynamic Submission 5**
**UC.LAN (4-user) & UC.2**
**WebStress 2.2**
**DMS PassMan**
**Magenta II PE**
**DHTML Menu Builder 2.8**
**Biblioscape 4 Lite**
**Spots 3.3 (5-user)**
**VB Programmers' Tookit**
**XML Spy 3.07 Lite**
**DiskSanitizer**
**WinRoute 4.1 Lite (3-user)**

## NOVEMBERTŐL KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

A megrendeléseket kérjük a kiadóhoz levélben, faxon vagy e-mailben elküldeni. Lapozz a 74. oldalra.

SPÓROLJ

# OLVASÓI AJÁNLATOK

Frissítsd szoftvereidet csökkentett árakon.

# ACTIVE BACKUP EXPERT




**Ha meg akarod védeni a PC-den található több Gigabyte-nyi információt, az *Active Backup Expert Professional* megkönnyíti a dolgodat.**

Szerezd meg az *Active Backup Expert* Pro verzióját a hatékonyabb adatmentés kedvéért.

Ha már elolvastad a 113. oldalon található *Active Backup Expert* ismertetőt, tudod, milyen hasznos lehet ez az alkalmazás, és talán kedved támad a Standard verziót Professional-re frissíteni. Ez utóbbi tartalmazza az Active Task Managert, amelyekkel időzítheted a biztonsági másolatok készítését, és olyan bővített funkciókat hajt végre, mint a fájl zárolási stratégia, az elmentett fájlok jelszóvédelme, és az attribútumok ill. méret alapján történő szűrés. A Pro verzióra való fejlesztés most csupán 6.800 Ft – csak annyi a dolgod, hogy elmész a **www.regsoft.net/purchase.php3?productid=39641&pc=654IE** címre, ahol kapsz egy regisztrációs űrlapot. A frissítéshez írd be a jelszót: `PC Format`. Ha megadtad az összes adatot, megkapod az *ABEPro* regisztrációs kulcsát. **PCF**



**Lapozz a 113. oldalra az *Active Backup Expert* átfogó ismertetéséhez.**

# XARA3D 4

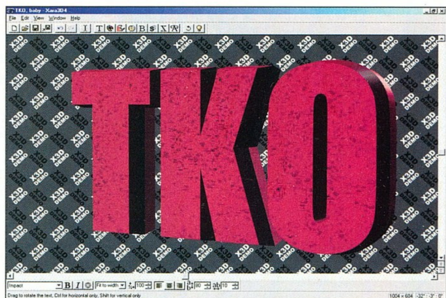
Készíts (még inkább) professzionális logókat és webes grafikákat a *Xara 3D 4*-gyel.

Az e havi CD-melléklet teljes verziói között bújt meg a *Xara 3D 2*, egy felbecsülhetetlenül hasznos eszköz website- és logókészítésre. A kora azonban kezd megmutatkozni, és fiatalabb fivére, a *Xara 3D 4*, minden tekintetben hatékonyabb alkalmazás. Először is, az árnyékok renderelése ugrásszerűen felfejlődött, és megjelentek az alpha (átlátszóság) értékek is, emellett az elsötétülések jóval lassabbak, így homályosabb, életszerűbb árnyékokat kapunk. A *Xara 3D 4* próbaverziója szerepel a CD-mellékleten, így te is megtapasztalhatod hatékonyságát és rugalmasságát.

A *Xara 3D 2* egyik legszembetűnőbb gyengesége, hogy az egész munkaterületet egy rétegként kezeli, tehát az olyan effektek, mint a peremek vagy textúrák, csak az egész szövegre alkalmazhatók, önálló betűkre nem. Ezt a *Xara 3D 4*-ben már megoldották, és az egyes karakterek szerkeszthetőkké váltak.




**Tudod, a *Xara 3D 4* csupán több ezerszer hatékonyabb, mint a 2-es verzió...**



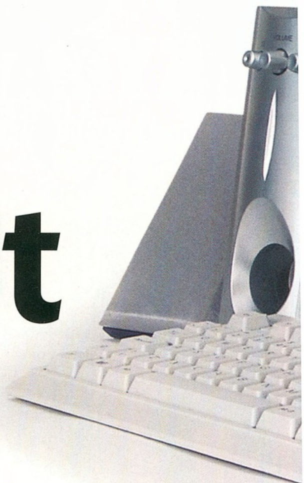

**A *Xara 3D 2* teljes verziója már a tied – de nem lenyűgöző a *Xara 3D 4* próbaverzió? Ha téged meggyőzött, vedd meg 25%-os kedvezménnyel.**

## Miért frissíts?

A textúrák most már színezhetők, anélkül, hogy ehhez exportálni kéne őket egy grafikus szerkesztőprogramba, tehát az oldalad színkezelése jelentősen könnyebbé válik. Ami ennél is jobb, a *Xara 3D 4* csomaghoz kapsz egy külön CD-t is, amelyen több, mint 500 mintagrafika, 800 textúra, és 50 true type betűtípus található.

A *Xara 3D 4*-t a Xara weboldalról rendelheted meg, és a normális ára 13,000 Ft körül mozog, viszont a *PC Format* olvasói 25%-os kedvezményt kaphatnak: csupán regisztrálnod kell a *Xara 3D 2*-det, és utána már mehetsz is a **www.club.xara.com/x3d2upgfuture.asp** oldalra, ahol megvásárolhatod a *Xara 3D 4* teljes verzióját. **PCF**

Ez volt a múlt. Milyen lesz a jövő?



# A PC elmúlt 10 éve

Az elmúlt 10 évben a PC-k szinte felfoghatatlan változáson mentek keresztül – és mire számíthatunk a következő 10 évben? Ennyi idő a PC világában évezredekkel ér fel; az idősebbek még biztosan emlékeznek, mikor az első PC-s magazinok megjelenésekor leesett állal bámultuk a csúcsgépeket, majd kisebb vagyont költöttünk arra, hogy nekünk is legyen egy – és ezeket a PC-ket ma már porfogónak sem igen használjuk.

Akár tetszik, akár nem, a technológia rohamléptekkel halad előre, és bár bizonyára szórakoztató lenne visszatekinteni az elmúlt 10 év PC-dinoszauruszaira, sokat nem érnénk vele. Persze, kényelmesen dőlhetnénk hátra abban a tudatban, hogy modern 21. századi állampolgárként gépeink mintegy százszor gyorsabbak 1991-es őseiknél, és megcsodálhatnánk az egyszeres sebességű CD-ROM-okat is... de minek?

Sokkal stílszerűbb volna inkább előretekinteni az elkövetkező 10 évre; vajon milyen gépről írunk majd a 2011-es *PC Format* hasábjain, jókat mulatva azokon a túlméretezett zsebszámológépeken, amelyekkel kénytelenek voltunk beérni 2001-ben?

Őszintén megmondva, fogalmunk sincs. Azzal is tisztában vagyunk, hogy hibát követ el, aki megpróbálja megjósolni a jövőt. Ennek ellenére, ahogyan azt a British Telecom szakembere, Ian Pearson is megmondta: még az élet legnyilvánvalóbb dolgaiban is legtöbbször lehetetlen a pontos becslés, de még a homályos kép is jobb a semmilyennél. És mikor a szakértőkkel való megbeszélésekről és a PC jövőjéről szóló találgatásokról van szó, a *PC Format* az élmezőnyben jár.

## Másféléves terv

Néhány dolog nem sok találgatást igényel. Gordon Moore, az Intel alapítója, még 1965-ben jegyezte meg, hogy a processzorok ereje minden 18 hónapban megduplázódik, és ez az észrevétel a mai napig tartja magát. Ennek a figyelembevételével nem kell hozzá más, csupán egy kis matematika, hogy képet kapjunk a 2011-es PC-k sebességéről.

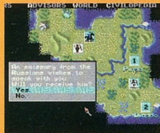
Ha úgy véled, hogy egy 1.7GHz-es Pentium 4 erős processzornak számít, gondold meg újra. ↘



LG
COMPACT disc Recordable ReWritable
8X 4X 32X
READ
WRITE
Atlas
Format

# ÖT ÖRÖKZÖLD...

Talán már eljárt felettük az idő, de úgy szeretjük őket, mint nagyinkat.



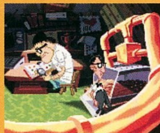
## CIVILIZATION

Az első olyan játék, ahol egy egész világ jelent meg a PC-n. Sid Meier mesterműve hihetetlen népszerűségre tett szert, és örökre beírta magát a PC legendák könyvébe. Minden azóta készült birodalomépítő, istenjáték, valós idejű stratégia nagyon sokat köszönhet a *Civilization*-nek.



## ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

A *Doom* előtt az *UU* már megmutatta, mi is az „első személyű nézet". Az Underworld, egy RGP karakterfejlesztéssel vegyített 3D kalandjáték, olyannyira megelőzte a korát, hogy sokan nem is tudtak vele lépést tartani...



## DAY OF THE TENTACLE

A grafikus kalandjátékok laposak, egysíkúak voltak – a *DOTT* vadul és vidáman rántotta át a műfajt a modern rajzfilmek évszázadába, és megmutatta, hogy ez a stílus is lehet szórakoztató és őrült.

A Sam And Max, és az ezután következő hasonszőrű játékok a LucasArts-tól folytatták ezt a hagyományt...



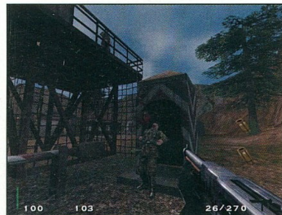
## DOOM

A játékosok adrenalin-szintjét egekbe pumpáló *Doom* mindent megváltoztatott. Amellett, hogy felemelkedésnek indította, és már-már vallás szintre hozta az ész nélküli erőszak művészetét, és elindította a mai pályaszerkesztési őrület alapjait, új szóval bővítette a játékosok szótárát: deathmatch.



## DEUS EX

Utazd be a világot, lőj le érdekes embereket, majd merengj el a tanulságon. Újabb példa a szabad játékmenetből attól az embertől, akinek az *Ultima Undeworld*-öt köszönhetjük. Ez alkalommal nanotechnológiával, összeesküvésekkel, és távcsöves puskával. Még mindig a legjobb játék.



**„WOW! Ez teljesen 3D! Mintha tényleg, valóban ott lennél, benne a játékban!" Ja, csak most jut eszünkbe, hogy az első *Wolfenstein*-ről is ezt mondtuk...**

Moore törvénye szerint 10 éven belül már nem érjük be semmivel, ami 100 – vagy legyen inkább 150 – GHz-nél lassabban döcög. Ez már tényleg szép, és akkor még nem is beszéltünk arról, hogy ez párosul a processzorok jóval hatékonyabb működésével is. Az Intel néhány évente újabb szintre emeli az utasításkészleteket, folyamatosan fejlesztve azt a 8086-os processzort, amelyet még az eredeti, 1981-es IBM PC-khez adtak. A 386-os megjelenésével megismertük a 32-bites funkcionalitást, és a PC-ken a billentyűzettel, szöveges parancssorokkal történő vezérlést felváltotta a grafikus felület, valamint az egér használata. Ezt követte az MMX hozzáadása, amely a 3D-s számításokat segítette, és nagyban növelte a számítógépek multimédiás felhasználhatóságát.

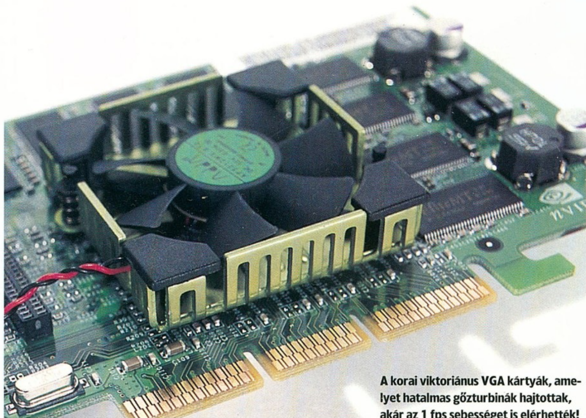
Jelenleg az Intel az ARM-mel dolgozik egy RISC (csökkentett utasításkészletű) processzor kifejlesztésén, míg a Transmeta Crusoe-ja az x86-os emuláció, a csökkentett utasításkészlet, és az alacsony energiafelhasználás érdekes elegyét kínálja. Az utóbbi időkben változott meg az AMD státusza is, ami manapság komoly név a processzorgyártás területén; saját fejlesztéseikkel és újításaikkal rég eltávolodtak a kezdeti, olcsó x86-kompatibilis eszközgyártó besorolásától.

## Hatékony lóerők

Hogy ez mit jelent a jövő processzorjaira nézve? Míg a lóerő puszta mennyisége könnyen kiszámítható, valószínű, hogy jóval többre lesznek képesek egy órajel alatt, mint a jelenlegi generáció. Azt ugyan tudjuk, hogy a sebesség 100GHz körül lesz, de könnyen lehet, hogy – a 386-os matematikai segédprocesszorjához hasonlóan, amely jóval felülmúlta a várt eredményeket minden órajel esetében – az elkövetkező 10 év fejlesztései messze túlszárnyalják jelenlegi elképzeléseinket. Mindent egybevéve, számíts rá, hogy gyorsabbak lesznek, mint amire számítasz...

Az Intel már most adott tippeket, hogy mire lehet majd felhasználni ezt a hatalmas processzorerőt. Nyilvánvaló, hogy a következő 10 évben a PC képes lesz megérteni és végrehajtani a szóbeli parancsokat, persze az, hogy az emberek mennyire szeretnének gépekkel beszélgetni, más kérdés. Természetesen nagyon – legalábbis ez David Weeks, a Windows XP termék-menedzserének személyes véleménye. „Természetesen a beszéddel történő irányítás a végső cél" – mondta – „Az *Office XP* már tartalmazza ezt a jellemzőt; a beszéd visszaolvasása egyelőre még fejlesztési stádiumban tart, és már dolgozunk az írott szöveg-hang konvertálásán is."

**>>10 éven belül már nem érjük be semmivel, ami 100GHz-nél lassabban döcög. Ez pedig nem lassú...**



**A korai viktoriánus VGA kártyák, amelyet hatalmas gőzturbinák hajtottak, akár az 1 fps sebességet is elérhették!**

# ...ÉS ÖT, AMIT VÁRUNK

Az öt lehetséges legjobb játék, amire reméljük nem kell 10 évet várnunk...



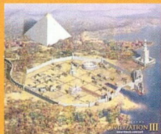
## DUKE NUKEM FOREVER

A *Duke Nukem* 3D a megragadt FPS műfajnak megadta azt a humorból és új ötletekből kevert ipari méretű vérfrissítést, amire régóta szüksége volt. Duke második, vegasi történettel, felrobbanó fejekkel, és házfalbontó akciókkal reklámozott 3D-s megjelenése remélhetőleg visszahozza a varázslatot.



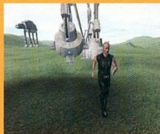
## WARCRAFT 3

*WarCraft. WarCraft II. StarCraft.* A hagyomány töretlen. A Blizzard csak nem tud leállni a hatalmas népszerűséget elérő valós idejű stratégiák gyártásával; és még egyik részt sem vártuk annyira, mint a *WarCraft 3*-t – ami az új fajok és különleges effektek segítségével újra a legjobb lehet.



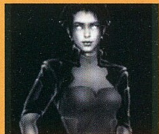
## SID MEIER'S CIVILIZATION III

A *Civilization* legendává vált. A *Civilization II* milliós példányszámban kelt el. Vajon képes lesz a *Civ III* is erre a trükkre? Sid Meier nyilván ragaszkodik a jól bevált formulához, és a játékmenetet a grafika elé helyezi; mi pedig lélegzetvisszafojtva várunk.



## STAR WARS: GALAXIES

Ha bárki képes életet lehelni a többjátékos online RPG műfajba, az a Lucasarts lesz. Szeretnél Jedi lenni valahol egy messzi-messzi galaxisban? Mi is. És gyanítjuk, hogy ezzel elég sokan ugyanígy vannak...



## DEUS EX 2

Ha létezik olyan játék, amely elveheti a *Deus Ex*-től a számtalan Legjobb Játék címet, az a *Deus Ex 2* lesz. Az Unreal Warfare engine-nel hajtott játék poligonjai több százszor meghaladják majd az eredetiét, a magával ragadó, szövevényes cselekményre pedig garancia az első rész.



**Bármi történjék is a következő 10 évben, lefogadhatod, hogy Bill operációs rendszere valamilyen formában jelen lesz. Talán 3D-ben?...**

És mi a helyzet azzal, hogy az ember egy géppel beszélget? David szerint a mobiltelefon erre megfelelő példa: „Volt valamiféle pszichológiai probléma azzal, hogy az utcán sétálva beszélsz egy hordozható telefonba? Szerintem a hangvezérlés hamar természetessé válik majd."

Az Intel egy olyan új, a Kiterjesztett PC idejének nevezett kort képzel el, amelyben a PC központi, vezérlő szerepet vállalva irányítja az összes perifériát – MP3 lejátszókat, kamerákat, telefonokat... gyakorlatilag az otthon minden egyes elektromos eszközét, amelyek így folyamatos kapcsolatban állnak az internettel. Ahogy a processzorok egyre hatékonyabbá válnak, az Intel egyre több feladatot bíz majd rájuk.

## Előrelátás

Legtöbbünk számára a PC erejének fő mutatója az általa produkált grafika, és hogy milyen szépek a játékok. Ugye emlékszünk még a *Wolfenstein 3D* megjelenésére, amely csúcstechnológiájú 3D grafikájával kápráztatott el mindenkit – manapság pedig még egy kezdő fejlesztő sem adna ki hasonlót a kezei közül. Persze most a *Return To Castle Wolfenstein*-re várunk, ami az első részt mérföldekkel előzi meg a grafika területén.

Az akkori és mostani időszak közötti legnagyobb különbség ezen a téren a kimondottan 3D gyorsításra tervezett hardverek megjelenése. Az elfogadható árú 3D gyorsítók forgalomba kerülése azonban gyakorlatilag egészen 1996-ig váratott magára; ettől kezdve drága kiegészítőből alapvetően szükséges eszközzé vált. A 3D grafika minősége rohamléptekkel fejlődik, és a 3D chipsetek egyre több poligon megjelenítésére képesek, miközben az elérhető effektek tárháza is bővül. A GeForce 3 az effekteket képes pixelenként alkalmazni, és ez lehetővé teszi a következő generáció fejlesztőinek, hogy tökéletesen élethű arcmimikát vigyenek a játékokba. Vajon mikor éri el ez a fejlődés azt az élethűségi szintet, ahonnan már nem lehet számottevő módon előrelépni?

A válasz – Alex Evans, a Lionhead 3D programozója szerint – még hosszú ideig várat magára. „A játékok egyre filmszerűbbé válnak, nem csak a grafika, hanem a cselekmény tekintetében is. Sokkal nagyobb lesz a hangsúly az utómunkálatokon; az erőforrások áthelyeződnek. 10 éven belül olyan médiákra fogunk írni, amelyekkel való összehasonlításban a DVD kicsinek tűnik majd. Véleményem szerint a számítógépes grafika keveredik majd az élő felvételekkel, és ezzel elmosódik a határ a valós és a számítógép-generálta jelenetek között."

## Természetes kiválasztódás

Ez nem azt jelenti, hogy a *Rebel Assault* új fejezetét láthatjuk majd. Alex szerint inkább a játékok élethűsége növekszik majd, és még arra is van pár tippje, ez miként követik majd be. „Az olyan effektek, mint a gyors mozgások elmosása, jóval szélesebb körű felhasználásra kerülnek." – mondta „A világítás is sokat fejlődik majd. Az új irányzat szerint a helyi meghatározásoktól el kell mozdulni a globálisak felé. Hogy ez pontosan mit is jelent? A programozók különálló objektumokban gondolkodnak, amelyeknek semmi közük egymáshoz. Képzeljünk el például egy olyan helyszínt, ahol egy vörös és egy fehér objektum áll egymás mellett. A valóságban a vörös ob- ↘

## NEM JÁRTUNK MÁR ITT?

Régi magazinokban még olvashattunk arról, mit is tartogat számunkra a jövő. Nos, a jövő megérkezett, nézzünk csak körbe...



**Ez még csak a kezdet. Nemsokára neked is lehet űrautód.**

Régi magazinokban még olvashattunk arról, mit is tartogat számunkra a jövő. Nos, a jövő megérkezett, nézzünk csak körbe... „A 2001-es évben" – kezdte nem egy cikk, az elkerekedett szemű olvasók nagy megelégedésére – „repülő autókkal fogunk közlekedni, és a külső űrbe megyünk vakációra." Na jó, nem sok számítástechnikai magazin írt ilyesmit, de még jól emlékszünk, milyen jelentőségteljes híreket kaphattunk akár 1999-ben is...

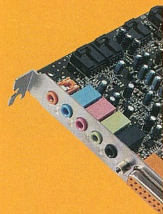
Itt például a következő: „A virtuális valóság megérkezik a személyi számítógépekre". Khm. Talán meg kellett volna kérdezni valakit, aki kevésbé részrehajló, mint egy VR sisakok árusításával foglalkozó cég szóvivője.

Jósolgatták az online információ és a PC-ről PC-re közvetlenül küldött elektronikus dokumentumok idejét is, valószínűleg olyan szakértők bevonásával, akik még nem hallottak az „internet" és „e-mail" kifejezésekről – amelyek akkoriban már elég elterjedtnek számítottak. Persze nem lehet senkit hibáztatni – a cikk írói valószínűleg nem arra az egyetemre jártak, ahova mi – ott ugyanis egész nap neteztünk...

Persze voltak jól sikerült találgatások is. Zsebben hordható PC-k, érintésre reagáló kontrollerek. A CD-ROM-ok robbanásszerű elterjedése. Sajnos az interaktív filmek jövőjét nem sikerült eltalálni senkinek: „Sci-fi filmet néznél?" lelkesedtek az írók – „Miért nem szállsz be az űrcsatába?" Nos, azért, mert az egész hülyeség...

# AZ ELMÚLT 10 ÉV MÉRFÖLDKÖVEI

Bizony – már 10 év eltelt azóta, hogy az első komoly hangkártyák megjelentek. Poroljuk csak le a naptárakat...



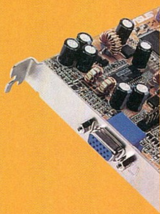
## HANGKÁRTYÁK

10 évvel ezelőtt a hangkártyák körülbelül hasonló szerepet játszottak, mint az évtized vége felé a 3D gyorsítók: egy lehetőség, amely ugyan nem volt alapkövetelmény, de számos gyártó termékeiből választhattál. Nem sokáig: az AdLib megjelenése megváltoztatta a hangkártyák világát.



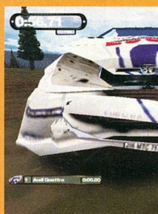
## CD-ROM

Vörös Könyv? Kék Könyv? CD-ROM XA? Az érdekes, de folyamatosan változó specifikációk miatt a CD-Rom elterjedése döcögősen indult. A 45Mb-os merevlemezek mellett senki sem látta bennük a telepítő médium szerepét: közvetlenül erről mentek a játékok.



## VIDEÓKÁRTYÁK

Emlékeztek még? 1993-ban a kártya, amely elhozta a videót a PC-re, már kapható volt, és az MPEG technológia segítségével rá lehetett préselni 74 percnyi anyagot egy 74 perces CD-re. A fejlettebb kártyák és a DVD-ROM szerencsére megszüntette ezt az áldatlan állapotot.



## 3D GRAFIKA

A renderelt grafikák 94 környékén már a játékok intrójának és végének természetes eszközei voltak; ezek azonban olyan előre generált jelenetek voltak, mint a *7th Guest*, vagy az *Under A Killing Moon* CD-re rögzített filmjei. A 3D gyorsítók eljöveteléig megkezdődött a visszaszámlálás.



## INTERNET

1994. Az újságok végre felfedezik az internetet, és alig várják, hogy írhassanak róla. Meglepő módon itt nem sok minden változott: a World Wide Web már megjelent, és a cyberszex, az online vásárlás, és a „virtuális közösség" forró témáknak számítottak.

jektum mindenképpen vöröses fényt vetne a mellette álló fehérre; a 3D grafika jelenlegi szintjén azonban ez még nem megvalósítható. Ez a helyi meghatározás; a jövőben a programozók inkább a globális meghatározások felé fordulnak, és egy összetett helyszínt írnak majd le, ahol minden hatással van mindenre, és ahol az objektumok megvilágítása a többieken is meglátszik majd."

Tekintetbe véve, hogy jelenleg még azt is trükkös megvalósítani, hogy az önálló objektumok életszerű árnyékokat vessenek, ez a globális modellezési metódus még a jövő zenéje, de mikor elérjük ezt a szintet, a grafika teljesen új élethűségi szintre lép majd.

Az általunk megkérdezett szakemberek véleménye szerint azonban még ennél is messzebb van az az idő, mikor a számítógép generálta 3D tájakat csak tüzetesebb vizsgálattal lehet megkülönböztetni a valós képektől; persze egyre közelebb járunk. A Microsoftos David Weeks szerint: „nem hiszem, hogy bármilyen grafikai határaink lennének majd."

## Hiszem, ha látom

És hogyan fest majd ez a döbbenetes grafika? Egy biztos, hogy nem a mostani monitorokon látjuk majd őket. A katódcsövek azontúl, hogy nehezek és túl nagy a méretük, még sugárzásban is fürdetik a felhasználót, már most is kihalóban vannak. Mondhatnánk úgy is, hogy a soha vissza nem látásra; a vékony kijelzők minősége folyamatosan javul, miközben áruk folyamatosan csökken; egy tisztességes TFT monitor már százezer forint körüli összegért megkapható. Ha pedig ennél komolyabb összegeket is hajlandó vagy befektetni, a plazmaképernyőknél jobb megoldást nemigen találhatsz. Remélhetőleg 10 éven belül mindkettőn túlhaladunk.

Az utóbbi néhány évben figyelemmel követtük a Cambridge Display Technology (**www.cdtltd.co.uk**) munkáját, akik egy újfajta kijelzőtípuson dolgoznak. Három éve kifejlesztettek egy monokróm monitort, amely 5x5cm-es méretű és 2 mm vastag volt, emellett képes televíziós kép megjelenítésére. Most licencelik a kijelző színes változatát, amely a VGA felbontás negyedével működik – mobiltelefonokhoz, zsebszámítógépekhez és kamerákhoz használják majd. Várhatóan az LEP kijelzők a jövőben felváltják majd a TFT és plazmamonitorokat.

## Trikómonitor

Bár az LEP technológia még gyerekcipőben jár, a következő öt éven belül várhatóan robbanásszerűen elterjed majd. Az LEP kijelzők forgalmazásából származó bevételek a 2000-es 14 millió fontos összegről 2005-re mintegy 2 milliárdra rúgnak majd, ahogyan a technológia fejlődésével a monitorok egyre nagyobbak és jobb minőségűek lesznek. Az LEP monitorok olcsóbbak, könnyebbek, és vékonyabbak, mint a többi kijelző, és a TFT monitoroktól eltérően bármilyen szögből jól látható a képük. Emellett sokkal változatosabban felhasználhatók: Ian Pearson szerint a jövőben az LEP-ket akár pólókra is nyomtathatják; a CDT pedig annak a gondolatával játszik, hogy LEP kijelzős órákat, illetve beépített LEP monitoros tárcákat gyárt majd. Mindezt figyelembe véve könnyen elképzelhető, hogy 10 éven belül a PC-t a falra akasztható, szinte tökéletesen vékony LEP monitorodra fogod rákötni, amely a



**A *Black&White* fejlesztői pokla jó példája annak, hogy a project menedzserek hogyan próbálnak lépést tartani a technológiával. Szerencsére a játék az idei év egyik legjobbja lett.**






## WINDOWS

A 16-bit maradékát is kirugdosta a PC világából, és végre kihasználta a számítógép képességeit. Egy ideig eltartott, míg rájöttünk, hogy a játékok támogatottsága még mindig ócska volt – felejtsd el a Win98-t; a DirectX a legfontosabb fejlesztés azóta is.



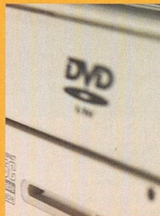
## QUAKE

Hogy milyen izgatottak voltunk ezzel a barna színvilágú, alacsony poligonszámú lövöldözőssel kapcsolatban! Semmi eredetit nem tartalmazott, de a mániákusan gyors 3D technológia, az őrült deathmatch-ek, és a nyitott architektúra meghozták a Legjobb Játék címet.



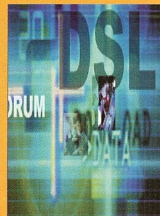
## DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐK

1997-ben az alacsony képminőség miatt a digitális gépek még inkább játékszerek voltak. Manapság a gigapixeles technológiával a képek jóval élesebbek lettek – eljön a nap, mikor mindegyik ilyen lesz.



## DVD

Hirtelen újra a CD-Rom területére érkeztünk, és íme egy olyan nagy tárkapacitású média, aminek a kihasználtsága még mindig minimális. Játszottál már olyan DVD játékkal, amely tényleg kihasználta azt a hatalmas helyet? Nem, mi sem...



## SZÉLESSÁV

„Itt a szélessávú Net-elérés!" – kiáltottunk fel 2000-ben. Hiába, fiatal idealisták voltunk még... a valóságban az ADSL olyan gyalázatosan lassan terjed, és annyira partizánszerepet vállal, hogy elavul, mire egyáltalán megkapod. Kösz, Matáv.

## „A játékok filmszerűbbé válnak; nem csak a grafika, hanem a cselekmény tekintetében is"

**ALEX EVANS**

jelenleginél jóval nagyobb, és reményeink szerint egyben olcsóbb is. Valószínűleg eljön az idő, mikor összetekerve zsebre is vághatod, ám erre 10 évnél biztosan többet kell várni...

Igen, a jövő lapos, emellett rugalmas is. A CDT szakembere, Stewart Hugh szerint a katódcsöves monitorok az LCD-k olcsóbbá és jobbá válásával fognak kihalni, de nincsenek illúziói avval kapcsolatban, hogy az őáltaluk gyártott LEP-k mikor veszik át a piacot. „Az infrastruktúrától függ." – mondta – „Jelenleg 150 LCD gyár készít üvegkijelzőket, így az LEP műanyagára való áttérés nagy váltás lenne." Ennek ellenére az LEP egyre sikeresebb, és inkább az a kérdés, hogy mikor lesz sikeres, nem pedig, hogy az lesz-e egyáltalán.

„Az LEP-k ugyanolyan nagy felbontásra képesek, mint az LCD-k, és a fogyasztásuk is azonos; gyártásuk viszont jóval olcsóbb." Stewart Hugh még azt is hozzátette: „Az olcsó gyártás lehetősége miatt az LEP-re való áttérés biztosan bekövetkezik. A Toshiba már érdeklődik, ők pedig elég nagy cég; bejelentették, hogy a Pocket PC-k és PDA-k készítéséhez ezentúl LEP-t használnak majd."

Akkor mennyi idő a műanyag képernyőkre való áttérés? „Tíz év túl kevés ahhoz, hogy ez a technológia felváltsa a jelenlegi üveg-infrastruktúrát. Véleményem szerint az LCD-hez hasonló időtartamra kell számítanunk – azt pedig 20 éve kezdték el gyártani."

## Tekerj még egyet...

És mi a helyzet az összehajthatósággal? „A műanyagokra való áttérés mindenképpen bekövetkezik, így az összehajtható kijelzők ideje is eljön; ehhez azonban a technológia egyéb ágainak is előbbre kell lépnie. Mindent összevéve a 10 év reális idő az ilyen eszközök megjelenéséig."

Tehát 2011-re már neked is lehet rugalmas műanyag monitorod. Persze mellettük még mindig kaphatsz katódcsöves vagy LCD kijelzőket – de nem valószínű, hogy akkor is vágysz majd ilyesmire.

Mindez persze csak akkor igaz, ha egy lapos képernyőt akarsz bámulni. Bizony, eljött az idő, hogy újra felélesszük a virtuális valóságot; vagy talán

↘

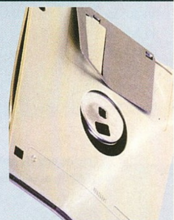
**A VR saját újszerűségének áldozatává vált? Vagy csak arra volt jó, hogy kiadós fejfájásunk legyen tőle?**




## AZ EGYMILLIÓ ÉVES PC?

Tíz éve mindannyian mulatságos ruhákat hordtunk, és szörnyű volt a zenei ízlésünk. Ezen a téren nem sok minden változott...

Talán nehéz elhinni, de akkoriban egy kompletten megvásárolható gépkonfigurációhoz még nem tartozott hangkártya. Semmi különös nem volt abban, hogy akkoriban a számítástechnikai lapok nagy része arról próbálta meggyőzni olvasóit, hogy mennyivel jobban járnak egy ilyen eszközzel, mint a beépített csipogóval.



**Rég volt, mikor ez volt az egyetlen adathordozó.**

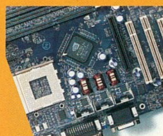
A 3D játékok, másrészről, már jóval régebb óta jelen vannak, mint ahogyan azt sokan gondolnák. 1990 volt az 3D-s harci szimulátorok nyara. A magazinok tele voltak a fantasztikus grafikákat dicsőítő leírásokkal, és a *Mig-29 Supe Fulcrum* csúcstechnológiának számított.

A lemezmellékletek valóban floppyk voltak, méretük pedig attól függött, hogy az 5.25-ös vagy a 3.5-ös variációt kínáló lapokat vetted-e meg; a számítógép átalakulása megkezdődött – mindenkinek elújságolták a magazinok, hogy a PC többé már nem kizárólag irodai használatra van.

És hogy mi volt akkoriban az álom-konfiguráció? Nos, akinek a határ a csillagos ég, kirúghatott a hámból, hogy megvegye a 33MHz-es 486-ot, 130Mb merevlemezzel. Aki nem volt milliomos, még mindig elfutathatta az erőgépet igénylő játékokat egy 286-on. De szép is volt...

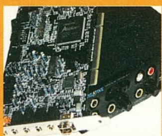
# A HOLNAP TECHNOLÓGIÁJA – MA

Ha már ma rendelkezünk a holnap technológiájával, jövő pénteken már a szombati buliba megyünk?



## NFORCE ALAPLAP

Az nVIDIA terve, ami szerint a grafikus hardverek Microsoftjává akar válni, újabb lépéssel ért közelebb a célhoz a cég új alaplapjával, amelyet az Xbox-hoz fejlesztett ki. Az, hogy a GeForce2 MX GPU-t beépítették, megszünteti az AGP port kényelmetlen lassúságát. Lefogadhatod, hogy nincsenek messze a GeForce3-s alaplapok sem.



## CREATIVE AUDIGY

A vadonatúj hangprocesszorral rendelkező kártya egy 32-bites effekt engine-t és egy beépített keverőt is tartalmaz; 64 csatorna lejátszására képes, 5.1-es hangszórókimenete van, és egy külön 16-bites DAC is helyet kapott rajta. Ehhez jön még hozzá a teljes FireWire támogatás, a beépített csatlakozó segítségével.



## 2GHZ-ES PC

A 92. oldalon elemzett gép a jelenlegi legerősebb otthoni PC-khez készült processzor birtokosa. Az Intel minden korlátot ledöntött abbéli igyekezetében, hogy leköröze az AMD-t. Egy 2GHz-es PC működés közben való megcsodálása érzelmileg romboló hatású, mikor vissza kell térned régi 1GHz-es ócskavasadhoz. Ki hitte volna 10 éve, hogy ilyen processzorjaink lesznek?



## WINDOWS XP

Végre, itt az a Windows, amit a fogyasztók megérdemelnek; épp ideje volt. Mostanra már az új gépekhez automatikusan XP jár, míg az önálló, 2000/NT keretre épülő rendszer 2001 október 25-én kerül a boltokba. Az XP a Windows professzionális kiadásainak stabilitását vegyíti az Windows ME multimédiás lehetőségeivel.




## RADEON 8500

A sokat ünnepelt Radeon-2 Radeon 8500 név alatt látta meg a napvilágot. A 64MB-os DDR RAM-mal és teljes DirectX8.1 támogatással rendelkező 8500 az ATI szerint a „világ leggyorsabb és legfejlettebb grafikai gyorsítóeszköze"" Az ATI Truform és Smartshader technológiái fejlettebb textúrák és finomabban lekerekített görbék megjelenítésére képes.




**Csupán egy kis matek kell hozzá, hogy rájöjj: a 150GHz-es processzor 10 év múlva megérkezik.**

## >>2011-re rugalmas műanyagmonitorod lesz. Persze csak ha képernyőn akarsz PC-zni...

mégsem? A nagyméretű VR sisakok mostanra szerencsésen kihaltak; már most lehetséges volna könnyűeket gyártani, és az LEP segítségével a méret is csupán napszemüvegnyi lenne. Ian Pearson még a kontaktlencsébe épített képernyőket is megemlítette – ez szintén a műanyagkijelzők területe. Mindezek ellenére, ahogyan azt már régebben is elmondtuk, az emberek csak nem akarnak elmerülni a virtuális világban.

De mi van a fejre- vagy szemre erősíthető kijelzőkkel, amelyek a nagyméretű monitorok alternatívájaként szolgálhatnának? Már most megfigyelhető a fokozatos átállás az asztali gépekről a hordozható eszközökre; a Lionhead-es Alex Evans nemigen hiszi, hogy 10 év múlva a méretes asztali PC-n kódolná legújabb játékait. „Kétséges, hogy a PC-k 10 év múlva is asztali eszközök lennének. A laptopok és a PDA-k már úton vannak." Ha a hordozható gépeké a jövő, az is valószínű, hogy a kijelzők is drasztikus változáson mennek keresztül; elég, ha a mobiltelefonokhoz kapható, rohamosan terjedő headsetekre gondolunk. A közvetlenül szem előtt tartott monitorok megjelenése hasonló módon elkerülhetetlen, ha másért nem, csak hogy ne olvasson be mindenki a hátad mögül az újságodba a vonaton ülve.

## Változás minden fronton?

A PC nem minden eszközénél várható, hogy ilyen ugrásszerű változásokon megy keresztül. Például a hang nem lesz sokkal jobb az 5.1-es rendszereknél, és ha minden PC-hez már alapkiépítésben jár, nem kívánhatunk sokkal többet – jobb, mint az otthoni Hi-Fi rendszered. És mi a helyzet a billentyűzettel és az egérrel?

Ha nem romlott el, nem kell megjavítani, tartja a mondás... bizony, nyugodtan állíthatjuk, hogy 10 év múlva a PC képes lesz a szóbeli utasításokra reagálni; de ahogy már azt korábban is említettük, komoly pszichológiai gátakat kell áttörni ahhoz, hogy az emberek ne érezzék magukat kényelmetlenül a gépekkel való beszélgetés közben. Emellett pedig könnyebb egy adott helyre rámutatni az egérrel ahelyett, hogy a nyelv pontatlan és gyakran bizonytalan eszközeivel megpróbálnánk behatárolni. A hangfelismerés ugyan lehetséges, de mi arra tippelünk, hogy tíz év múlva még mindig bőszen kattintgatunk és gépelünk majd. Persze drótnélküli eszközökön, de a lényeg ugyanaz lesz.

Ha már itt tartunk, vajon hogy néz majd ki a PC? A dolgok itt kezdenek bonyolultabbá válni, és egy kis gondolkodással meglepő eredményre juthatunk. Ha

**A Lionhead-es Alex Evan szerint a fehér asztali gépek ideje lejárt. Valóban, már most is kaphatóak a kék és vörös gépházak...**



# NYOLC KIEMELKEDŐ SZEMÉLY A PC 10 ÉVÉBEN

Döntsétek el, ki a legfontosabb ember a számítástechnika világában...



**JOHN CARMACK**
Minden PC játékos találkozott már belső nézetű lövöldözős (FPS) játékkal – aki nem tudná, mindez egy embernek köszönhető: John Carmack az ID software egyik alapítója teremtette meg a stílust az 1992-es kiadású *Doom*-mal.



**BILL GATES**
Lehetne üzleti módszereiről vitatkozni, és a Windows operációs rendszer is megosztja a véleményeket, egy dologhoz azonban nem férhet kétség: Bill Gates az elmúlt 10 év számítástechnikájának egyik legjelentősebb személyisége.



**GORDON MOORE**
Róla akár annyi is elég, hogy az Intel alapítója – amellett, hogy a vezető processzorgyártó cég feje, még arra is volt ideje, hogy megfogalmazza saját, processzorteljesítményekkel kapcsolatos törvényét.



**JOHN ROMERO**
Ránézésre inkább rocksztár, mint játéktervező benyomását kelti, azonban mint az ID egyik alapítója, a *Doom* és a *Quake* 1 pályáinak nagy része neki köszönhető, így – a *Daikatana* bukása ellenére – megérdemli a helyét a listában.



**SID MEIER**
Aki már 10 éve is PC tulajdonos volt, egy játék biztos nem maradt ki a gyűjteményéből: a *Sid Meier's Civilization* volt a mai valós idejű stratégiák, istenjátékok, és jó néhány szimulátor szülőatyja.



**WARREN SPECTOR**
Ki ne ismerné a *Deus Ex*-et? Te ott! Lapítasz? Ha nem, azonnal pótold a hiányosságod! Kiemelkedő, belső nézetű lövöldözős játék, melynek létrejöttéhez Warren Spector neve fűződik. Várjuk a folytatást!!!



**ADRIAN THOMPSON**
A mai számítástechnikában elengedhetetlen feltétel a nagy tudású 3D kártya. Adrian Thompson az nVIDIA marketing guruja, kivel interjút is olvashatsz a 123. oldalon.



**ISMERETLEN**
Ha érzel magadban elég erőt és kitartást, a következő tíz évben te is a trónra kerülhetsz. Ehhez azonban kemény munka, pénz és nagy adag szerencse is kell. Mi azonban drukkolunk, az út nyitva áll előtted!

arról a PC-ről beszélünk, amely valószínűleg most is ott ül az asztalodon – a nyitott doboz, amit tetszés szerint fejleszthetsz és szedhetsz szét – nos, az valószínűleg nem sokat változik majd. A ház kialakítása változhat, de mindenképpen maradnia kell helynek, hogy új kártyákat rakhassunk be, és ha a DVD 2011-ig kihúzza, megmarad az 5.25-ös méretnél. Persze az sem valószínű, hogy a DVD akkor még mindig a mai 3-4Gb-os tárterületet nyújtja majd. A BT szakembere, Ian Pearson szerint tíz év múlva tárkapacitásuk elérheti a 150Gb-ot; ez pedig azt jelenti, hogy ha nem történik radikális változás a tárolók tekintetében, a DVD jó ideig kitart még.

A radikális változás pedig szokás szerint már itt a sarkon: Ian Pearson szerint a jövő egy új technológiája lehet a kristály-alapú, fénytechnológiával történő adattárolás. Tudjuk, úgy hangzik, mintha a *Star Trek* egyik különösen gyenge epizódjából lépett volna elő, de várhatóan a piacra kerül pár éven belül; Pearson szerint hatalmas mennyiségű adatot lesz képes tárolni és visszakeresni, az eddigieknél jóval nagyobb sebességgel. És hogy mit is jelent az a „hatalmas mennyiség"? Pearson szerint a Terrabyte-os területre lépünk – ez pedig több, mint 1000Gb.

Egy dolog azonban biztosra vehető: a Windowst valamilyen formában használjuk majd. David Weeks erről így nyilatkozott: „Már tervezzük a következő részeket, de a Windows alapkód azonos." Magyarázata szerint a mostani Windows fejlődött a Windows 95 óta, de felismerhetően belőle származik. A programozók ismerik az alapkódot, így nincs sok értelme eltávolodni attól. A mondás szerint is jobb az ismert rossz, mint az ismeretlen...

## Jövősokk

Fényes a jövő, mi? És azon figyelmeztetésünk ellenére, miszerint az itt megjósolt eszközök egy része befuccsol majd röviddel a megjelenés után, abban biztosak vagyunk, hogy amikor valóban letelik a tíz év, a most leírtakra visszatekintve kevés okunk lesz a nevetésre.

**>>A kristály-alapú, fény-technológiával működő tárolóeszköz pár éven belül a piacra kerül.**

Nos, a *PC Format* 10 év múlva természetesen itt lesz, persze előfordulhat, hogy nem a megszokott nyomtatott formátumban. A szakértők egyetértenek abban, hogy nemsokára a kijelzőket pont olyan könnyen lehet majd olvasni, mint a papírt; és ha ez bekövetkezik, könnyen letölthetjük kedvenc olvasmányainkat PC-nkre, laptopunkra, vagy PDA-nkra. „Már majdnem ott tartunk" – mondta David Weeks – „A Clear-Type betűtípusok használatával sokkal könnyebb elolvasni a dolgokat, és a Tablet PC ezt még közelebb hozza." Stewart Hugh hasonlóan gondolkozik, és szerinte az elektromos könyvek megjelenése megfelelő kezdés, ugyanakkor azon a véleményen van, hogy ezeknek az eszközöknek legalább olyan időtállónak kell lenniük, akár a hagyományos könyveknek és magazinoknak. „A felhasználási terület problémát okoz az elektromos eszközöknek. Az emberek mostoha módon bánnak a könyvekkel és újságokkal, és a műanyagkijelzők első generációja nem lesz olyan strapabíró, mint azok. Jelentős kihívással nézünk majd szembe."

A formátumtól függetlenül azonban *PC Format* biztosan lesz – vannak dolgok, amik sosem változnak... **PCF**




**Ez lenne az Xbox fia? Ipari források szerint a Microsoft titkos HomeStation projectje valahogy így néz majd ki. A szoftveróriás régi álma, hogy elkészítse a nappaliban is kényelmesen megférő PC-t.**

# Játszótér

**Hírek/Váróterem/Látlelet**

## Óriások nyomában


Sebeszta Péter

Az ember szemlesütve bolyong a *PCF* szerkesztőség folyosóin, miközben a falról elődje képmása bámul le rá szemrehányó tekintettel. Ráadásul az sem segített sokat, hogy mialatt átvettem elődöm pozícióját és azt, ami a vezetése alatt szépen megkomponált rózsakertre emlékeztetett, sajtóközlemények félelmetes és kaotikus dzsungelévé változott. Egy héttel és számos tapasztalattal később azonban egy vidéki kastélyban találtam magam, és szépen lassan kezdtem berúgni egy extokhalkaviár csempészből lett játékfejlesztő társaságában...

Bár vannak változások, a lényeg – a tisztesség és megvesztegethetetlenség iránti elkötelezettség, valamint az eltökéltség, hogy akár a világ végéig is elmenjünk, csak hogy minél hamarabb átnyújthassuk nektek a legfrissebb programok értékelését és demóját – változatlan maradt.

## Játékszabályaink

**Befejezett játékok**
Csak befejezett játékokat értékelünk. A félkész játékok értékelése tisztességtelen és megbízhatatlan módszer. Lehet, hogy nem a *PCF*-ben találod meg leghamarabb egy új játék leírását, viszont itt olvashatod a legpontosabbat.

**Megvesztegethetetlenség**
Imádunk játszani, de szigorúan pontozunk. Senki sem befolyásol minket, és nem vagyunk megvásárolhatóak.

**Szakértelem**
A legjobb tesztelőkkel dolgozunk, az egyes műfajok gondosan kiválogatott szakértőivel – ez a garancia arra, hogy mindig megfelelő ítéletet hozzunk.

***PC Format* Aranyérem**
Az Aranyéremre pályázó játéknak minden szempontból kiemelkedőnek kell lennie, és az egész szerkesztőséget rabul kell ejtenie.

**A díj**
A legjobbak ezt a jelet viselik.




# FRISS JÁTÉKHÍREK

Alig ürült meg Henrik széke, Péter bátran beleül az egykori vezér ülőalkalmatosságába, és továbbviszi minden magazinok legjobbjának játékrovatát.



## ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Persze a tengerészgyalogosok is akcióba lendülne

Minden idők egyik legerősebb hangulatú játéka a LithTech engine-nel felszerelve készül visszatérni a Monolith által készített folytatásban. A történet kifinomultabb, mint az előző részben volt, vérfagyasztó pillanatokból viszont most sem lesz hiány. Az újítások között szerepel a Predátorok számára kifejlesztett hálóvető, amellyel mozgásképtelenné tehetjük ellenfeleinket, és az Alien királynővel folytatandó nagyszabású összecsapás. A sztori az LV-1201 bolygón veszi kezdetét, ahol egy 10000 éves Alien telep és egy emberek által felállított kutatóbázis mellett egy Predátor vadásztábor is található. Más szóval minden összetevő megvan egy kiadós humanitárius katasztrófához, a játék viszont minden bizonnyal emlékezetes lesz. Érdemes kipróbálni az e havi CD-mellékletünkre felkerült demót.



A *Comanche 4*-ben ismét az égbe megyünk – az USA Hadseregének büszkeségében.



Vajon tényleg több van a legújabb autóversenyben némi körbe-körbe száguldozásnál?

# COMANCHE 4

A NovaLogic vadonatúj engine-nel támasztja fel a *Comanche* sorozatot – a *PCF* stáb egyik régi nagy kedvencét – és a látvány már most fantasztikusnak tűnik: az ígéretek szerint a 3D-s talajra még a rotor által keltett légáram is hatással lesz. A *Comanche 4*, melyet az amerikai hadsereg legújabb RAH-66-os helikopterére alapoztak, összesen 30 küldetéssel kényezteti majd a kopterrajongókat.

# TOCA RACE DRIVER

Itt a *TOCA 2* folytatása, a *TOCA Race Driver*. A feljavított grafika és az új fizikai engine mellett a legnagyobb változás a történetalapú játékmenet lesz. Gavin Raeburn, a Codemasters munkatársa így fogalmaz: „Ideje felülemelkedni azon a vélekedésen, hogy egy folytatás kiadását már néhány új pálya és autó beépítése is igazolhatja."




# DIVINE DIVINITY

A Larian Software RPG-je igazán vonzó játék, és valószínűleg a német CDV kiadó újabb nagy sikerprogramja lesz. A *DD*, amely a *Diablo* darabolós stílusát ötvözi a BioWare játékok gondolkodtatóbb természetével, megfejelve az egészet egy talányos címmel és a régivágású izometrikus nézőponttal, igazi mélységeket rejt magában, a története eposzi méreteket ölt (a küzdelem az istenné válásért folyik), és döbbenetesen nagy szabadságot ad a karakterfejlesztésben. Ehhez jön még a csodálatos, nagy felbontású grafika és a több száz órás játékidő. Hamarosan további részletekkel is szolgálunk.

# E HAVI...



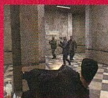
**VÁRÓTEREM RALLY CHAMPIONSHIP XTREME**

A Warthog szürke eminenciásai ismét felrakják a versenygumikat, a cél pedig az, hogy elkészítsék a világ legélethűbb PC-s rally játékát, amely ráadásul még élvezetes is.



**VÁRÓTEREM DIE HARD: NAKATOMI PLAZA**

Az első játék, amelyhez kénytelenek voltunk beszerezni egy film angol nyelvű forgatókönyvét, pusztán a helyesírás kedvéért.



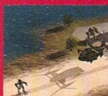
**VÁRÓTEREM MAX PAYNE**

Egyszer mindennek eljön a vége, de itt egy kicsit túl hamar érkezik el. Lapozzatok az 56. oldalra, ahol kiderül, hogy vajon végzetes hiba-e a *Max Payne* rövidsége...



**LÁTLELET CLUSTERBALL**

A Virtuoso a független szektor mostanában látott legjobb programjaival rukkol elő: a sort a csodálatos *Clusterball* nyitja.



**LÁTLELET MECHCOMMANDER 2**

Hogyan sikerült összemechinálni egy ennyire jó játékot? A válasz még néhány szóvicc társaságában az 62. oldalon olvasható, mindent eldöntő értékelésünkben.

**LÁTLELET THE WEAKEST LINK**

Lefogadjuk, hogy a most megjelenő számítógépes változat úgy fog fogyni, mint a közmondásban szereplő cukor, bár lesznek olyanok is, akik semmi pénzért nem kérnének belőle...

**VÁRÓTEREM**

46 Stronghold
50 Rally Championship Xtreme
52 MegaRace 3
53 Sky Sports Football Manager
54 Die Hard: Nakatomi Plaza

**LÁTLELET**

56 Max Payne
60 The Weakest Link
62 MechCommander 2
64 Myst III: Exile
66 Diablo II: Lord of Destruction
67 Disney's Atlantis: The Lost Empire – Trial By Fire
68 TechnoMage: Return of Eternity
69 Star Trek: Starfleet Command – Orion Pirates
Clusterball
70 Killer Tank és Merchant Prince II
71 Sheep, Dog 'n' Wolf, és még sok más...
72 Tippek és Taktikák

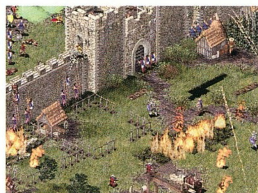




**FEJLESZTŐ**
**FIREFLY**

→ Nem a Firefly az első sötét figurákból álló társaság, akik Clapham Lavender Hill nevű részén nyomulnak, de a cég három alapítója sajnálatos módon egyáltalán nem hasonlít egyik híres gengszterre sem. Ettől függetlenül Simon Bradbury, Eric Ouellette és David Lester, a babérkoszorút érdemlő *Caesar* epizódok és a kitűnő *Lords of the Realm* sorozat megalkotói figyelemre méltó szakmai önéletrajzzal dicsekedhetnek. 1999 óta, amikor elhagyták az Impressions-t, 12 munkatársból álló csapatukkal együtt annyira beleásták magukat a középkori dolgokba, hogy még az irodájuk WC-jét is lecserélték egy nyers fadeszkába vágott lyukra, amely egyenesen a járókelők fejére üríti az ürítendőket. Ez aztán az elszántság. A Firefly következő projektje egyenlőre hétpecsétes titok. Amikor azonban könnyedén felvetettük egy kiegészítő csomag ötletét, amelyben közel-keleti várak és korai ágyúk szerepelnének, nem találtunk elutasításra...

**Kiadó: Gathering of Developers/Take 2**
**www.godgames.com**



**„Én vagyok a vár ura, hitvány cenkek. De ha akarjátok kaphattok nyilat a bordáitok közé."**



→ MEGJELENÉS: 2001. OKTÓBER

# STRONGHOLD

A Firefly új menedzselős szimulátora harci elemeket visz a várépítésbe, és ezzel a valós idejű stratégiák rajongóit is rabul ejti...



Az én házam az én váram, tartja a mondás, de ez nem jogosítja fel az embert arra, hogy forró olajjal öntse le Jehova kopogtató tanúit, a gázóra leolvasót vagy a kampányoló politikusokat. Semmi vész: a Firefly fejlesztői a középkori vendégszeretet egyéb pokoli megnyilvánulásai mellett ezt is belefoglalták várépítős menedzsment/RTS keverékükbe, a *Stronghold*-ba. Bár a játék egyes részein még mindig dolgoznak a szorgos kódmesterek a cég Lavender Hill-i központjában, ez nem akadályozott meg minket abban, hogy beugorjunk egy kis csevegésre és kipróbáljuk a legutolsó verziót.

A tanítóküldetések még nem készültek el teljesen, és a kézikönyv sem több egy csomó összeragasztott papírdarabnál és szalvétára lefirkantott jegyzetnél, így aztán azonnal belekezdeni a 21 küldetésből álló hadjáratba biztos receptnek tűnt arra, hogy felidegesítsük magunkat. Mindezek ismeretében sokat elárul a *Stronghold* érzékeny kezelőfelületéről és kellemes fokozatossággal emelkedő nehézségi szintjéről az a tény, hogy perceken belül vidáman merültünk bele a nyersanyaggyűjtésbe és az erődépítésbe. Miután felismertük a népszerűség fontosságát (melyet az adószint és az élelmiszeradagok állítgatásával befolyásolhatunk) és rájöttünk arra, hogy a szolgák mozgását (a katonákétól eltérően) nem tudjuk befolyásolni, a többi alapismeret már olyan olajozottan csusszant be a fejünkbe, ahogy egy üllő süllyed el a pöcegödörben.

## Slamasztikában

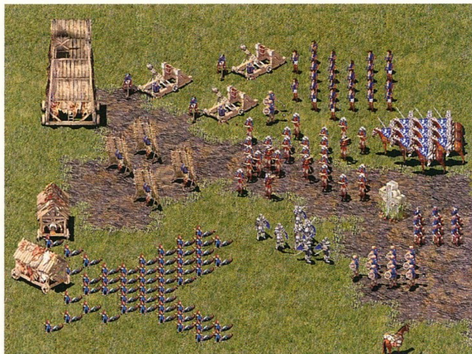
Talán a fájdalommentes bevezető az oka, de hamarosan egész rendes kis slamasztikában csöppentünk. Az első küldetésben elég egyszerű a feladat: cölöpkerítést kell építeni, hogy megvédjük az embereinket. Dörzsölt vén róka módjára hagytunk egy kis rést az egyébként befejezett falon, hogy a vadászok könnyebben érhessenek ki a vadászmezőre, és egy ↘



**A májusfák és a kertek növelik a népszerűségünket, de a lustaság melegágyaivá válhatnak.**

**>>Miután felismertük a népszerűség fontosságát, a többi alapismeret olyan olajozottan csusszant be a fejünkbe, ahogy egy üllő süllyed el a pöcegödörben.**




Nyolc különböző katonatípust rendezhetünk formációkba, és a támadáshoz többféle viselkedési módot is beállíthatunk.


Jól jött volna néhány halászhajó, csapatszállító, esetleg egy-két delfin. A tenger így egy kicsit sterilnek tűnik, de a szárazföldön végül is éppen elég látnivaló akad.



magányos íjászt állítottunk őrködni a rés mellé, ahelyett, hogy fent hagytuk volna a kapu feletti hevenyészett bódéban. Visszatekintve túlságosan is kiszámíthatónak tűnik a végeredmény. Amikor a farkasfalka leügetett a hegyekből, az íjászunk végzett néhánnyal mielőtt brutálisan széttépték volna. A vicsorgó fenevadak ezután megtalálták a nyílást a kerítésen, és azonnal nekiláttak a bent összegyűlt rengeteg ízletes húsos velőscsont elfogyasztásának.

Eric Oullette, a játék egyik tervezője, aki végig figyelte amit csinálunk, ennél a pontnál odasétált hozzánk, hogy néhány jótanácsot adjon: „Semmi baj. A várúrnak nem történt baja. Amíg életben van, a kastély népessége is megújul." A *Stronghold*-ra erősen jellemző, hogy miközben a butaságot bünteti, a türelmetlen játékosokkal elnézően bánik.

## Sör és perec

Az építőanyagok összegyűjtése és a közösség szükségleteinek kielégítése természetesen elég sok időt vesz igénybe. Ahhoz, hogy a szomjas szolgák leguríthassák első korsó sörüket, először komlót kell ültetni, aztán fel kell építeni a sörfőzőműhelyt és a kocsmát. A kenyérsütéshez szélmalmokra, búzamezőkre és sütödékre van szükség, a tejet, a sajtot és a bőrt pedig a tehenészetek állítják elő. A *Stronghold* termelési része – annak ellenére, hogy kulcsfontosságú szerepe van a sikerben – igazából nem sok újdonságot tartalmaz. Az élvezetet persze egyáltalán nem rontja el az, hogy a fejlesztők kihagyták a középkori pénzgazdálkodás finomabb elemeit, vagy a két- és háromnyomásos földművelést. Időnként felüti fejét a járvány, és ez persze részletesen kidolgozott károsodás-szimulációs rendszert igényel, de a Firefly kincsekkel megrakott ökrösszekere a jelek szerint sikeresen kerüli el a túlbonyolított mikromenedzsment mocsarát.

Bár a hadjáratba éppen csak belekóstoltunk, ennyi is elég volt ahhoz, hogy kiderüljön mennyire változatos a küldetéskínálat. A földsánc/cölöpkerítés kombinációktól, a monumentális kővárak koráig követi az erődépítés történetét. Néha mindent az alapoktól kell kezdeni, máskor megrongálódott, vagy rosszul megtervezett erődítmények irányítását vesszük át. Sarcot fizetünk, ostromokat verünk vissza, vagy szinte teljesen lerombolt várakat keltünk új életre. A harci feladatok teljesítésével együtt általában valamilyen gazdasági célt is el kell érnünk.

**>>A támadóknak a karókkal teli vermekkel és a forró olajjal kell megbarátkozniuk. Rémületes, hogy az emberek egykor tényleg ilyesmiket csináltak.**

## Hattyúdal

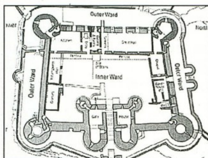
Az egyedülálló küldetések kínálata sem gyenge – miközben kipróbáltuk őket jó néhány csodálatos háborús történettel lettünk gazdagabbak, amelyeket azóta is mesélgetünk a fáklyafényes esti *PCF* lakomákon, a malacsült és az egészben feltálalt hattyút mellett. A *Stronghold* harci részei – az ilyen alkalmakkor felszolgált ételekhez hasonlóan – ízesek, fűszeresek és általában lángon sütik ki őket. Igazán ínycsiklandozó látvány, amikor az íjászunk kilövi tüzes nyilát, lángra lobbantva ezzel az erődünket körbevevő árokrendszert, vagy megbabonázva figyeljük, ahogy egyre közelebb ér a falhoz az a bizonyos kis földhányás (az ellenséges utászok az alatta húzódó alagút mélyén hamarosan felrobbantják az aknáikat, porig rombolva ezzel a sáncainkat). Védőként felkészülhetünk arra, hogy nyolcfajta nehéz ostrommasinával kell szembenéznünk, köztük egy hajítógéppel, amely betegségben elpusztult tehenek hulláit repíti be az udvarunkba. A támadóknak a karókkal teli vermekkel és a forró olajjal kell megbarátkozniuk. Elég rémületes arra gondolni, hogy az emberek egykor tényleg felhasználták ezeket a dolgokat egymás ellen.

Bensőséges búcsút véve Erictől kiléptünk a balzsamos claphami éjszakába, aztán az első lámpaoszlopnál komolyan eljátszottunk azzal a gondolattal, hogy kidöntjük a világítótestet, megfordulunk, és faltörő kosként használva megostromoljuk az épületet. A megjelenés már nincs messze, de nekünk mégis egy örökkévalóságnak tűnik... **PCF**

## >>HARLECH FALAI ALATT

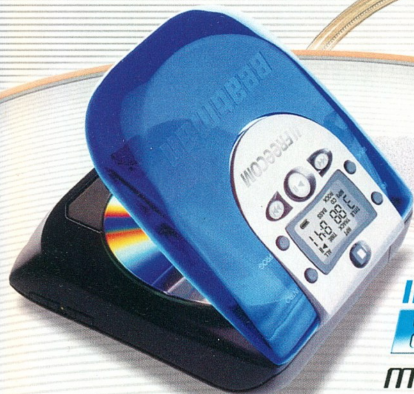
Az egyedülálló küldetésekben valóban létező európai erődök várnak ránk...


**01** Glücksberg vagy Château du Coucy mellett a Brit-szigeteken található erődítményeket is megvédhetünk vagy porig rombolhatunk – közéjük tartozik Harlech, az egyik híres észak-walesi vár.



**02** Bár a vár alapját képező hatalmas sziklákat némileg lekicsinyítették, az egyedülálló szerkezet elemei – a koncentrikus falak, a tornyok, a kapubástyák – pontosan olyanok, mint az eredeti terveken.


**03** Harlech hat év alatt épült fel, és I. Edward 1000 kőművese dolgozott rajta: a *Stronghold*-ban – ha megvannak a szükséges nyersanyagok – ugyanez a munka akár percek alatt elkészülhet.

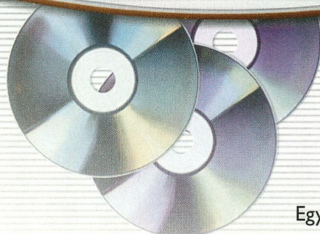


**// FREECOM**

# Beatman®

**MINI CD/MP3 PLAYER**

Ajándék műsoros CD-vel!





**3 Audio CD egy Mini CD-n**

Egy új megoldás MP3 felvételek rögzítésére.

## *Freecom Beatman:*

## *Kedvenc MP3-as felvételei - bárhol, bármikor!*



### LEGNAGYOBB ÉLVEZET: A LÉTEZŐ LEGKISEBB CD/MP3 LEJÁTSZÓ

Nemcsak otthon hallgathatja kedvenc MP3-as felvételeit! A készülék kis méretének - alig nagyobb, mint a Mini CD- és megbízható technológiájának köszönhetően, a Freecom Beatman Mini CD/MP3 ideális eszköz a szabadtéri használathoz. Ráadásul, nagyon jól is néz ki!



**ULTRA KOMPAKT:**
Akár 210 perc zenét is tárolhat egy mindössze 8cm-es Mini CD-lemezen.



**KIVÁLÓ ÉRTÉK:**
Három Audio CD tartalmát tárolhatja egy 499 forintos* Mini CD-lemezen.



**100%-OS KOMPATIBILITÁS:**
A CD-írójával megírt Mini CD-lemezeket bármely MP3-as készüléken lejátszhatja.

* ajánlott kiskereskedelmi ár

**// FREECOM** TECHNOLOGIES




INTERSPAR | Media Markt | PHOTO PORST | TESCO | **www.multimedia.hu**

→ MEGJELENÉS: 2001. SZEPTEMBER

# RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

A hardcore rajongók rally játéka visszatér, de vajon tényleg teljesen light lett? A Colin McRae komoly vetélytársra talál az Actualize új játékának személyében.

## A LÉNYEG

Az emberi természetből következően szükségünk van arra, hogy elkötelezzük magunkat bizonyos ügyek vagy eszmék mellett, gyakran függetlenül attól, hogy milyen erényei vannak a konkurens gondolatoknak, vakon kiszolgáltatva magunkat elkötelezettségünknek. A gamerek még a vallási fanatikusok vagy drukkerek többségénél is dühödtebben védik saját meggyőződésüket; gondoljatok csak vissza a régi időkre. Spectrum vagy Commodore? Atari ST vagy Amiga? PC vagy valamelyik konzol? *Quake* vagy *Unreal*? A sor a végtelenségig folytatható, és ha kétségeitek vannak, menjetek csak oda valamelyik rally rajongóhoz, és kérdezzétek meg melyiket szereti jobban: a *Rally Championship*-et vagy a *Colin McRae*-t?

Ez a kérdés választja el a két tábort, szakítja szét a családokat és teszi tönkre a barátságokat. Az egyik oldalon (*Rally Championship*): szigorúság, realizmus, részletesség, a gépzsír szerelmeseinek nagy kedvence. A másikon (*CMR*): megközelíthetőség, stílus és az az ellenállhatatlan vonzerő, amely méltán tette híressé a Codemasters-t.

Mi lenne tehát, ha azt mondanánk, hogy az *RC* folytatásában, a *Rally Championship Xtreme*-ben – amelyet jelenleg a Warthog készít az Actualize kiadó számára – megvan a lehetőség arra, hogy a sár és az aszfalt Nagy Egységesítő Elméletévé váljon? Valószínűleg meglincselnének.



**Az eredeti pályák helyett szűk kanyaroknak és izgalmas akadályoknak örülhetünk. Jessz.**

## A KÖRÍTÉS

A *Rally Championship Xtreme* a jelek szerint új szintre viszi elődje hardcore elemeit, de közben élvezetesebb játékélményt is akar nyújtani. Két fő választási lehetőségünk van, a bajnokság és az arcade – mindkettőben különböző fizikai modell működik, a Warthog azonban még a bajnokság esetében is fontosabbnak tartja a játszhatóságot a realizmusnál. Ez a legjobban abból látszik, hogy a fejlesztők a folytatásban már nem valóban létező pályákat dolgoztak fel: bár mindenhol a megfelelő helyszínekre jellemző tájakat használtak dekorációként, az utak megtervezésénél kizárólag az élvezetet tartották szem előtt. Így aztán a pályák gyorsabbak lettek, az egyenesek lerövidültek, az útburkolat csúszósabb, a kanyarok pedig élesebbek. Kövek és letört faágak kerülnek elénk, az ugratókat pedig úgy időzítették, hogy egy pillanatra se lazíthassunk. Csak hogy az izgalmak to-

## >>A FÉM SIKOLYA

A karambolok nem maradnak az általánosságok talaján...



**01** **Az *RCX* hatalmasat alkot a kocsit ért károsodások ábrázolásában – ilyet még nem láttunk. Ahelyett, hogy sérülési zónákra osztanák az autót a karambolok ábrázolásához, a lökhárító valószerűen horpad be.**



**02** **Az autók nem egyszerűen csak visszapattannak a tárgyakról. Addig mennek tovább, amíg az engine ki nem számolja, pontosan hogyan kell deformálódnia a poligonszerkezetnek.**



**03** **Külön modellezték a lökhárítókat, a légterelőket, a szélvédőt, sőt még a kerekeket is, így a grafikusok jól ábrázolják, hogyan kezdenek letörni és válnak le, amikor a karosszéria eldeformálódik alattuk.**



**Szélvédőmosók, figyelem. Ennyi koszt nem lehet eltüntetni a piros lámpánál.**

vább fokozódjanak, a rendelkezésünkre álló tér sokkal szélesebb mint az *RC*-ben vagy a *Colin McRae 2.0*-ban volt – vagyis bátran rövidíthetünk, a túlkormányzás azonban igazi veszélyeket rejt magában.

A Warthog a lehető legtökéletesebbé szeretné tenni a kocsik kezelhetőségét, így aztán a rallyvilág legelvarázsoltabb figuráit, például Possum Bourne-t, Simon Redheadet, Marcus Doddot és Geoff Jonest kérték fel szakértőnek. „A fizikai modellezőink csodálatos munkát végeztek, a rallyversenyzők segítségével pedig azt hiszem tökéleteset fogunk alkotni." – avat be minket a titokba Paul Johnson, a Warthog producere.

## A KULISSZÁK MÖGÖTT

Nyugodtan ki merjük jelenteni, hogy a *RCX* a jelek szerint az eddig készült legszebb PC-s rallyjáték lesz. Az autók grafikai megjelenítése gyönyörűen sima és csillogó, a döbbenetesen hiteles károsodásmodellezés láttán pedig csak irigykedhetnek a vetélytársak. A mellékes elemek kidolgozása is ijesztően jó: száguldás közben poligonokból felépített nézőket, fának kinéző fákat, hőlégballonokat, vonatokat és farmokat pillantunk meg a szemünk sarkából. „Az *RCX*-ben, ha valamiről azt gondoljuk, hogy ránk fog esni ha nekimegyünk, ránk is esik – ha áthajtunk egy bokron kilapul, ahelyett, hogy sértetlenül suhanna át a kocsi belsején." - mondta Johnson.

Valósághű de élvezetes? Kemény feladat, de megoldható, köszönhetően a hat licencelt bajnokságban szétszórt 24 pályának, melyekben 26 kocsit hajthatunk – mindegyik egyedi viselkedéssel rendelkezik –, és a versenyek közti állítgatás hiánytalan szimulációjának. Vajon méltó lesz a *Rally Championship* örökségéhez? Nos, szerintünk még túl is szárnyalja. **PCF**



**Egyedülálló részlet, hogy megírhatjuk a saját útvonaltervünket. „Tisztán emlékszem, hogy itt bal kanyart mondtál."**



**A kanadai favágók megelégelték a láncfűrész gyenge teljesítményét, és új módszerekkel próbálkoznak.**



## FEJLESZTŐ
### WARTHOG

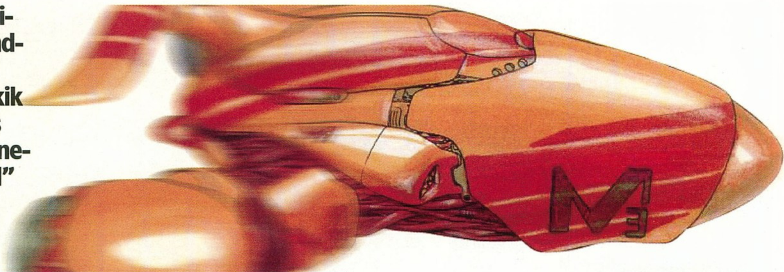
A Warthog-ot 1997-ben alapította meg egy, az Electronic Arts-ból kivált kisebb csoport, azzal a célkitűzéssel, hogy kizárólag fejlesztéssel foglalkoznak majd, és elsősorban a minőségre koncentrálnak. Az első játékuk, a *Starlacer* bebizonyította, hogy az ötlet jó, és kulcsszerepe volt abban, hogy a Microsoftból elismert játékkiadó lett. Mostanában inkább konzolos programokon dolgoztak, de a *Rally Championship Xtreme* minden bizonnyal dicsőséges visszatérés lesz.

**Kiadó: Actualize**
**www.rallychampionship xtreme.com**



**Egyre több sportágban lehet kimutatni a gördeszkázás hatását.**

„A 3D-s effektek kialakításában a Renderware 3-mal működtünk együtt, akik néhány különleges dolgot speciálisan nekünk készítettek el"
**WILFRID VINMER**




→ MEGJELENÉS: 2001. NOVEMBER

# MEGARACE 3

Gigászi grafika és jeles játékmenet kényezteti az alliterációk kedvelőit.



## FEJLESZTŐ
WEBSQUAD

→ A Websquad az egyik olyan csapat, amelyet a Cryo azzal a céllal toborzott össze, hogy minőségi és élvonalbeli játékok kiadójaként ismertesse el magát – a tagoknak ehhez képest még normális nevük sincs. Ott van először is a játéktervező és projectmenedzser Florian D, aki az első részen is dolgozott, aztán Patrice Z és Vincent B, a vezető programozók – ők követték el a *Time Machine*-t, és a *Virus* című film adaptációját. Vincent ezen kívül kaszkadőri feladatokat is ellát, és alaposan össze is törte magát motoros és gokartos trükkök bemutatása közben. A grafikai részleg dicsőséglistáján a *Gift* és a *Dragon Lore 2* szerepel, ezen kívül pedig, ahogy Wilfrid, a produkciós menedzser hozzáteszi: „aktív részesei az utcai művészet világának – ezt a szenvedélyüket szabad idejükben Párizs közfalain gyakorolják".
**Kiadó: Cryo Interactive**
**www.cryo-interactive.com**

## A LÉNYEG

Sajnos mindenkiben lakik egy cinikus. Szerencsére egy fanatikus is. Mindjárt megmagyarázzuk, mit akarunk ezzel mondani. A *MegaRace 3* mindennel együtt egy leplezetlen *Wipeout* klón. Leegyszerűsített, futurisztikus arcade versenyzést kínál, és legjobban akkor élvezhető, ha kikapcsoljuk a kritikai érzékünket, amely azt ismételgeti, hogy csak az újdonságot hozó játékok a jók, amelyek kemény gondolkodásra késztetnek és a végsőkig kiélezik és felpörgetik az érzékeinket. Az *MR 3* azonban egyáltalán nem akar forradalmi lenni (ez helyes is, mivel alapvetően retró játékról van szó), mindössze az élvezetességre törekszik. Így aztán jó is és rossz is. Isteni és Sátáni. Az, hogy a kettő közül milyennek érződik, nagy részben azon múlik, hogy a hitetlenkedésünk mellett fel tudjuk-e függeszteni konzolellenes ösztöneink működését. Nem fogunk napokig megállás nélkül játszani, de ha késő este szükségünk van egy adrenalinbombára, olyankor viszont remekül beválik.



**Hullámvasút, merészen futurisztikus kiadásban.**



**Némelyik rész olyan, mintha a *Fantasztikus utazás* jelenete lenne. Szebb változatban.**

## A KÖRÍTÉS

A grafika nagyszerű – ez a képekből is látszik – bár tisztességes gépre van szükség ha mindent ki akarunk hozni belőle. Ilyen típusú játékból kevés minőségi darab készült kedvenc bézs színű dobozunkra, a *MegaRace 3*-ban pedig minden hozzávaló megvan ahhoz, hogy a legjobbak között legyen. 33 pálya vár ránk 8 különböző világban, 12 hajóval együtt, amelyeket háromféle megszerezhető extrával – sebesség, támadás, védelem – tehetünk egyénivé. A legnagyszerűbb újdonság azonban a hadjárat, amely a Katasztrófa elnevezést kapta – a folyamatos történetté összeálló küldetésekben a világot kell megmentenünk különböző szerencsétlenségektől, köztük atom- és genetikai katasztrófáktól.

## A KULISSZÁK MÖGÖTT

Wilfrid Vinmer, az *MR 3* produkciós menedzsere elárulta, hogy a fejlesztő, a Websquad, specialisták segítségét is igénybe vette a munka során: „A 3D-s effektek kialakításában a Renderware 3-mal működtünk együtt, akik néhány különleges dolgot csak a mi számunkra készítettek el. A dinamikai engine kialakításában pedig az Ipion-Havoc volt a partnerünk..." Mindezek eredményeként olyan extrákat kapunk, mint a szerves egészként viselkedő környezet, plusz az, hogy az akadályok és a rakéták sohasem jelennek meg kétszer ugyanazon a helyen – vagyis nem egyszerűsíthetjük le a dolgokat azzal, hogy megtanuljuk hol milyen veszélyek leselkednek ránk. A fejlesztők ráadásul egyedülálló multiplayeres lehetőségekkel is szolgálnak – ezek közé tartozik a Macska és Egér, valamint a George, a Mutáns Patkány. Lehet, hogy a koncepciójuk nem igazán nagyratörő, de a csodálatos grafika, a villámgyors reflexeket megkövetelő játékmenet és a korrekt ötletek miatt valószínűleg előkelő helyen inti majd le őket a kockás zászló.
**PCF**



**A jövő sugárútján száguldva. Kérdés, hogy a színhelyek a franciák zseniális formaérzékről, vagy kemény drogok használatáról tanúskodnak-e...**

→ MEGJELENÉS: 2001. OKTÓBER

# SKY SPORTS
## FOOTBALL MANAGER

Forradalmasította kedvenc sportágunkat, most pedig a *Championship Manager* babérjaira tör...

### A LÉNYEG

Az, hogy az online menedzselésben rejlő pénz bekasszírozását célul kitűző legfrissebb kiadvány alaposan letarolhatja a piacot, mielőtt a *Championship Manager* belépne a cyberspace arénájába. Valódi csapatok, játékosok és a focivilág egyik legnagyobb cégének támogatása – minden együtt van ahhoz, hogy a játék leköröze a jelenleg futó internetes focimenedzselős programokat.

### A KÖRÍTÉS

A játékban a menedzserek karrierjük során számos „világon" küzdhetik keresztül magukat – a végcél bejutni az online menedzserek krémjét felvonultató Gold Worldbe, amelynek a történései a valós világ eseményeivel párhuzamosan futnak. A meccsek után pontokat kapunk: a pontszámra csapatunk elvárásai is hatással vannak. Ha elég pontot gyűjtünk össze, átléphetünk a következő világba.

A Gold Worlben lehetőséget kapunk a 100 000 fontos (alig 40 millió forint) fődíj megnyerésére. Ráadásul az arcképünk felkerül a játék honlapjára. „A weblap, és a rajta keresztül szerveződő közösség kb. 50%-át adja a játéknak, és kulcsszerepe van abban, hogy sikeresek legyünk." – kommentálja a dolgot Fergus McGovern, az NI Sports szóvivője.

### A KULISSZÁK MÖGÖTT

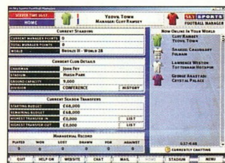
A Sky Sportsszal kötött hat évre szóló szerződés már önmagában is nagy hatást tesz az emberre, de a felhajtás mögött



A web csodálatos világában egyszerűbb lapátra tenni egy problémás sztárcsatárt.

ráadásul az eddig készült legátfogóbb jellegű online menedzsment-szimulátort fedezhetjük fel. A kezelőfelület gyönyörű és ötletes, habár a célkitűzés láthatóan az volt, hogy a játék minél több felhasználóhoz szóljon, a részletességre sem lehet panaszunk. „Azt akartuk, hogy a program élvezetes és érthető legyen az átlagos szurkolók számára is, de közben az igazi mélységekre áhítozó hardcore fanatikusok igényeit is ki kell elégítenie." – teszi hozzá McGovern.

A *Sky Sport Football Manager,* melyet megvásárolhatunk a boltban. Hamarosan beindul az SMS támogatás. 12 000 regisztrált menedzsert tartanak számon már most, így aztán a jelek szerint igazi sikertörténet kezdetén vagyunk. **PCF**



Az NI Sports büszke arra, hogy játékukban mindenki a kedvenc csapatát vezetheti.

### FEJLESZTŐ
#### NI SPORTS



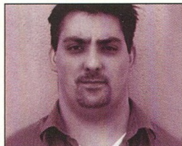
A nemrégiben alapított NI Sports a HotGen fejlesztőház és a THQ kiadó együttműködésével jött létre. A HotGen Studios, amely olyan sikereket tudhat maga mögött, mint az *Outrun*, a *Mortal Kombat 1 & 2* és a *Die Hard Trilogy*, azután kezdte el a munkát a projekten, hogy megvásárolták a komoly multiplayeres játékok előállításához szükséges technológia jogait. A HotGen, és ügyvezető igazgatója, Fergus McGovern (képünkön), a THQ kiadó szakértelmét igénybe véve alapította meg az NI Sportst, majd megkötötték a licencszerződést a Sky Sports-szal.

**Kiadó: THQ**
**www.nisports.com**

→ MEGJELENÉS: 2001. NOVEMBER

# DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

A film változata? Igen, de meg is változtathatod a játék végkimenetelét.



## FEJLESZTŐ

### PIRANHA GAMES

Ahogy az mostanában divatos, a vancouveri illetőségű Piranha tagjai is egy *Half-Life* mód megírására álltak össze eredetileg. A végeredmény olyan nagy hatást gyakorolt a Fox Interactive-ra, hogy rájuk bízták néhány demó elkészítését, és az indulástól számított nyolcadik hónapban már meg is kapták a szerződést a *Nakatomi Plaza* elkészítésére. A gyors növekedés és a honlapjukra kitett számos álláshirdetés ellenére a Piranha még mindig viszonylag kis cégnek számít, de a komoly munka, a minőség és a határidők betartása iránti elkötelezettség szép jövő jósol a csapat számára.

**Kiadó: Fox Interactive**
**www.piranha-games.com**

## A LÉNYEG

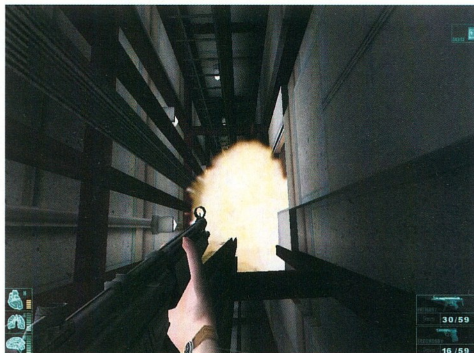
A klasszikus filmek újraforgatásának divatját figyelembe véve (*Majmok bolygója, Rollerball* stb.), bocsánatos bűn azt hinni, hogy a *Die Hard: Nakatomi Plaza* az élvezetes, de lassan korosodónak számító PlayStation sorozat, a *Die Hard Trilogy* feldolgozása. Ugyanis nem az. Ráadásul ez a vélekedés alábecsülése lenne egy olyan programnak, amely a kitűnő *Max Payne*-nel és a jövő hónapban megjelenő sci-fi thrillerrel, a *Red Faction*-nel együtt 2001-et a dolgok jelenlegi állása szerint a a lövöldözősök évévé teszi.

A LithTech engine-t (*AVP2, No One Lives Forever, Sanity: Aiken's Artefact*) használó Piranha fejlesztői az első mozifilm forgatókönyvéhez nyúlnak vissza, és a segítségével egy olyan akcióra kihegyezett első személyű lövöldözőst készítenek, amely elég hűségesen adja vissza a sztorit ahhoz, hogy kielégítse a film kedvelőit, ugyanakkor az újdonságok miatt játékként is megállja a helyét és képes kivívni az elismerésünket.

## A KÖRÍTÉS

A filmlicencek trükkös dolgok, és a jelek szerint a Piranha példánya eléggé korlátozó jellegű. Mindazonáltal azon kívül, hogy a történeten csak keveset kozmetikázhatnak a frissesség kedvéért, rengeteg akcióval dekorálhatják ki az eseményeket minden megkötés nélkül – például új szobákat varázsolhatnak elő a semmiből, ráadásul abszolút hitelesen, mivel az épületnek csak nagyon kis részét láthattuk a filmben. Mindent összevetve a játék tartalmának 60%-a új lesz.

Chris Millert, a Fox Interactive munkatársát arról kérdeztük, hogyan lehet a film cselekményét úgy kiszínezni, hogy elég legyen egy jóval hosszabb időt felölelő programhoz. „A film tartalma hiánytalanul megtalálható a játékban – mondta – Viszont bizonyos esetekben a játékos választhat: a film eseményeit követi, vagy megnézi, mi történt volna, ha McClane kicsit másként viselkedik... Fogtuk az épületet, és alaposan megpakoltuk terroristákkal, no meg jó néhány kisebb rejtvénnyel."



Ha megtaláljuk a detonátorokat egészen hatásos tűzijátékot rendezhetünk, de ha lehet ne csodáljuk túl sokáig a művünket a helyszínen.

## A KULISSZÁK MÖGÖTT

Örömteli hír azoknak, akik a *Max Payne*-t és társait túlságosan lineárisnak tartják – Miller szerint a játéktempó és az események szempontjából döntő befolyásunk lesz a történet alakulására, és saját egyéni megoldásokat találhatunk a feladatokra, amelyeknek nem kell feltétlenül hasonlítaniuk arra, amit McClane adott elő a filmvásznon. Kijelentette: „Azon dolgozunk, hogy a játékosok belülről élhessék át korunk egyik legjobb akciófilmjét."
A lopakodás kedvelőinek is tartogatnak valamit: bár a *Nakatomi Plaza* elsősorban és mindenekelőtt akciójátékként definiálja önmagát, a filmhez hasonlóan néha itt is érdemes inkább kikerülni a bajt cowboyos hozzáállású zsarunkkal – ráadásul még a sarkok mögül is kihajolhatunk felderíteni a terepet, igazi *Thief* stílusban. Mindezek mellett a rendőrök és a túszok közelében sem árt az óvatosság.

Egy ennyire közismert filmet tisztességes játékká átdolgozni legalább annyira kemény feladat, mint megtalálni a kivezető utat egy állig felfegyverzett terroristákkal teli épületből, úgy, hogy közben még cipő sincs a lábunkon, de az eddigiek alapján jól halad a dolog, és a Fox munkatársai biztosak a sikerben. **PCF**

> **„Azon dolgozunk, hogy a játékosok belülről élhessék át korunk egyik legjobb akciófilmjét."**
> **CHRIS MILLER**

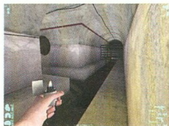


A fortélyos terroristák/tolvajok még az irodai PC-ket is lelopták az asztalokról.



McClane-nek három tulajdonságára kell figyelnünk: egészség, életerő és morál.

## FELHŐ-KARCOLÁS



A Nakatomi Tornyot a filmhez hűen építették fel a csatornáktól (fent)...



...egészen a 40 emelettel feljebb található helikopter-leszállóhelyig.



>>A *Max Payne* a vérbeli akciót jó történettel és lehengerlő grafikával vegyíti, díszítésnek pedig stílust és eredeti ötleteket ad hozzá.

# MAX PAYNE

2001. arany-érem PCFormat október

**10 990 Ft** Take 2 www.cdgalaxis.hu

A bosszút jéghidegen kell tálalni. Max viszont van annyira tüzes, hogy megégetheti magát.

**Minimum:** PII-450, 96Mb, 16Mb 3D gyorsító
**Ajánlott:** PIII-700, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító



Nos, itt egy meglepő fordulat. A dobozon ott virít a 15 éven aluliaknak nem ajánlott jelzés, de most az egyszer teljesen jogosan. A *Max Payne* nem az első játék, amelyet megfelelően kategorizálnak, de ez az első eset, amikor egy program szerintünk is tökéletesen védhető okokból kapott korhatáros megjelölést. A hullák számában nincs semmi különleges (végül is egy kisebb háború zajlik odakint), és a patakokban ömlő vér sem sokkoló; a korhatár megállapításában a történet játssza a kulcsszerepet.

## A bosszú ideje

A *Max Payne* alapvetően klasszikus, teljesen lineáris jellegű lövöldözős, amelyet néhány kellemes újítással és kitűnő megjelenítéssel bolondítottak meg. A kizárólag felnőtteknek szóló, durva, gyerekeknek egyáltalán nem ajánlott jeleneteket tartalmazó történet viszont feltűnően sokat dob rajta. Ha szereted a jó sztorikat, biztosan végig fogod nyomni, csak azért, hogy kiderüljön mi lesz a vége.

Bár tulajdonképpen elejétől fogva tudjuk, mi lesz a befejezés. A *Max Payne* erőteljesen törekszik a filmszerűségre, és egy jó *film noir*-hoz méltóan a végén, a győzelmet aratott Max bemutatásával kezdi a sztorit, hogy aztán visszatérjen annak a folyamatnak az elejére, amelynek során hősünk Jó Zsaruból... nem Mocskos Zsaruvá, inkább Komor, Bosszúszomjas Zsaruvá változott, akinek igen, Nincs Vesztenivalója. Ilyen hatása van annak, ha az ember arra jön haza a

↘

## >>GRAFIKUS, KÉPREGÉNY

Videóbejátszások helyett Max inkább képregényben mondja el a történetét.



**01** **A feleség és a gyerek halott. Mit tehet ilyenkor az ember? Beépül a maffiába. Ez csak természetes.**



**02** **Hogyan sétál be egy beépült titkosügynök a maffia búvóhelyére? Egyszerűen csak besétál. Na persze.**



**03** **Az ilyen apróságok miatt nem ajánlott a *Max Payne* 15 éves kor alatt.**

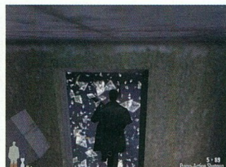

Max a jó öreg „öv és hózentróger" elmélet híve: miért harcolna egy Uzival, ha kettővel is lehet?




Ideje egy pillanatra elmerengeni. Ok. Folytatódhat a gyilkolás.


Megvárjuk, túléli-e valaki a tüzet. Ha igen, szitává lőjük...


Semmi baj. Max a látómező alatt bujkál. Nincs ok a pánikra.


Ha a maffiózók mindenáron speciális kaszkadőrüveget akarnak a keretbe rakni...

munkából, hogy a háza tele van gengszterekkel, akik éppen most ölték meg a feleségét és a kisgyerekét. Mindez nagyban megkönnyíti azt is, hogy Max beépüljön a maffiába, azzal a céllal, hogy megtalálja a rosszfiúkat.

Amikor aztán az első rész végén hősünk partnerét is kinyírják a maffiózók, már semmi sem hiányzik ahhoz, hogy beépített zsaruból egyszemélyes hadsereggé változzon. Innentől kezdve a történet újabb és újabb fordulatokat vesz, Max pedig szakértő módon lövi ki egyik tárat a másik után feladatának teljesítésén dolgozva.

Az új évezred a béke ígéretét hozza, prédikálták sokan. Azt hiszem ez még várat magára, ugyanis a prédikáció ideje lejárt, és elkezdődött a vérontás, amely mint tudjuk, nem kímél senkit sem...

**>>Amikor aktiváljuk a Bullet Time opciót, mindegyik golyó csíkot húz maga után, Max pedig beveti magát a zűrzavarba.**

## Prédikátor = pisztoly

Nézzük a kendőzetlen tényeket. A *Max Payne*-ből könnyen lehetett volna kellemes kinézetű, de jellegtelen 3D-s lövöldözős. Ha lehántjuk róla a csavaros történet és az agyafúrt effektek rétegeit, szinte teljesen érdektelenné válik. Belépünk az ajtón, leszedjük a bent ólálkodó rosszfiúkat mielőtt ők szednének le minket, átmegyünk a következő szobába, kiirtunk még egy adag maffiózót, felszedünk egy jobb fegyvert, kihajolunk a sarok mögül, kapunk egy szép fejlövést, és elgondolkozunk azon, mennyivel okosabb lett volna gyakrabban menteni.

Adjunk tehát hálát az Úrnak a csavaros történetért és az agyafúrt effektekért. Vagyis – hogy a lényegre térjünk – adjunk hálát az abszolút szerénytelen Bullet Time™ beépítéséért. Egy kattintás a jobb egérgombbal, és az idő lelassul, miközben Max megtartja normális sebességét, ami azt jelenti, hogy könnyedén kilyuggathatjuk az ellenfeleket, akiknek még a célzásra sincs esélyük. A BT okos használatával lenyűgöző eredményeket érhetünk el; bevetjük magunkat egy állig felfegyverzett gengszterekkel teli szobába, és másodpercek alatt leszedjük a többségüket. Pont olyan, mint a *Mátrix*-ban – egyáltalán nem akkora újdonság a dolog, mint amekkorának a készítők be szeretnék állítani.

A Remedy fejlesztői szerencsére megpróbálták némileg ésszerűvé tenni az egészet. A képernyő sarkában egy kis homokórát találunk, amelyben fokozatosan peregnek le a szemek miközben a Bullet Time-ot használjuk, ha viszont megölünk valakit, a homok mennyisége növekszik egy kicsit. Nem rossz rendszer, bár tapasztalataink szerint ha valaki nem igazán kétbalkezes céllövő, gyakorlatilag sohasem fog kifogyni a BT-ből. Emiatt aztán rengeteg dicsőséges lassított céllövészet vár ránk miközben golyók fütyülnek el mellettünk, de ugyanez egyben azt is eredményezi, hogy a látvány gyorsan elveszíti (kezdetben lélegzetelállító) hatását. Annyira azért sohasem unjuk meg, hogy felhagyjunk a használatával – a lényeg inkább az, hogy a segítségével abban a tempóban játszhatjuk a *Max Payne*-t, amilyet ez a nagyszerű játék megérdemel.

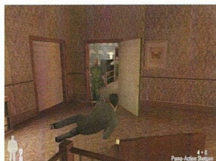
## Vörös köd

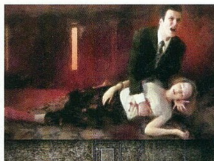
Nem mintha túl könnyű lenne vagy valami ilyesmi. A haláltól mindössze néhány rossz irányba repülő golyó választja el az embert, és bár a jelek szerint a Remedy beépített egy olyan rendszert, amely felméri mennyire vagyunk jók, és ennek függvényében állítja be a nehézségi szintet, gyakran fogjuk keserűen figyelni Max-et, ahogy golyóktól körülvéve, vörös ködbe burkolózva lassan hátrahanyatlik. Gyorsan rájövünk, hogy a játékban a BT mellett a Gyorsmentés billentyű a másik jó barátunk. Mivel a történet teljesen lineáris, és ezért szinte lehetetlen olyan szitu-


Ha írták már rá valakinek a nevét golyóra, biztosan ez volt az a golyó.

## >>PAYNE ÁTALAKULÁSA

Frissen borotvált zsaruból, egyszemélyes hadsereg.


**01** Szia drágám! Hazajöttem! Ezek a gyilkos gazemberek a barátaid? Nem baj, ha kinyírom őket?


**02** Hú. Kegyetlen. És nem is túl szép. Ne feledjétek gyerekek: csak tettetik.

# >>PAYNE VILÁGA

Szereted a menüket és a statisztikákat? Akkor a *Max Payne*-t biztosan utálni fogod.

**GYÓGYSZEREK**

**Ha már kezdesz kifeküdni, kapj be néhány fájdalomcsillapítót.**

**BULLET TIME**

**Szeretnéd lelassítani az időt? Ez a praktikus műszer pontosan megmutatja, mennyi ideig nyomulhatsz *Mátrix* stílusban.**

**FÁJDALOM**

**Mennyire fájdalmas? Ez a mutató pontosan kijelzi.**



**MAX**

**Max Payne, a főszereplő. Őt irányítod. Ok.**

**A ROSSZFIÚK**

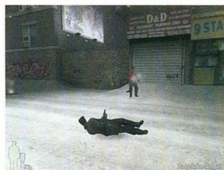
**Na, a nyamvadt maffiózói. Egyetlen egyszerű szabályt kell megjegyezni velük kapcsolatban: öld meg mindet. Szépen, sorjában.**

**FEGYVERZET**

**Van puskád? Van lőszered? Ha idenézel, láthatod mivel is lövöldözöl, és azt is, hogy nem fogy-e ki hamarosan a muníció.**



**A távcsöves puska király dolog. De kapunk-e ilyesmit valaha is karácsonyra? Eh.**



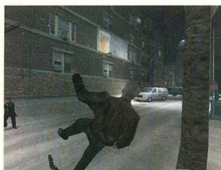
**Max annyira laza, hogy még fekve is képes dolgozni.**

## >>Minden fegyvernek egyéni a durranása, a töltényhüvelyek csilingelve hullanak a földre, és a környezet zajai is tökéletesek.

ációba kerülni, amelyből ne tudnánk kivágni magunkat – hiába fogy el szinte az összes életerőnk és hiába vár ránk egy egész raktárnyi rosszfiú, egy kis szerencsével és néhány jól irányzott ezt is túl lehet élni – azon kapjuk magunkat, hogy a normális mentés helyett szinte kizárólag a gyorsmentést használjuk.

A Quick Save gyakori használatával a legtrükkösebb szituációkon is úrrá tudunk lenni – pl. amikor egy alagsorban rekedünk, ahol rajtunk kívül mindenkinél puska van, Max viszont mindössze egy baseballütővel van felszerelve, és ezért abszolút esélytelennek tűnik. Nekiállunk, meghalunk, rácsapunk a Use gombra, ismét nekiveselkedünk, és szépen lassan győzünk. Nem túl elegáns módszer, de gyorsan előrehaladást tesz lehetővé.

Ami egyben azt is jelenti, hogy a *Max Payne* végigjátszása nem tart sokáig. Ha megállás nélkül nyomjuk nagyjából 10 óra alatt a végére érünk. Még akkor sem tart tovább egy hétnél, ha csak időnként ülünk le mellé. Igen, igaz ugyan, hogy ha végzünk új, nehezebb játékmódokhoz kapunk hozzáférést, de vajon tényleg ki akarjuk próbálni őket? A sztori, amely érdes szinkronhangokból, moziszerű filmbejátszásokból és egy, az előzményeket elmesélő fotóképregényből áll össze, a számítógépes játékok szintjéhez képest egyáltalán nem rossz, de minden fordulata és változatossága ellenére sem több sima bosszútörténetnél, nem tartogat igazi meglepetéseket, és esélye sem lenne díjat nyerni a legjobb forgatókönyv kategóriában.



**Hah. És még azt hitte a bolond, hogy halálra fog fagyni idekint...**

## Bumm a fejbe

Akár tetszik a történet, akár nem – utálni biztos nem fogjuk, ehelyett idővel közömbössé válunk a *film noir*-os vadhajtásokkal szemben – a *Max Payne* grafikája menthetetlenül rabul ejt. Bivalyerős PC-re van szükség ahhoz, hogy kihozzuk belőle a maximumot – 1GHz-es CPU, 256Mb RAM és GeForce 3 videokártya kell ahhoz, hogy véres szépsége teljében élvezhessük – de gyengébb masinákon is képes olyat produkálni, ami még a veterán játéktesztelőket is bámulatra készteti. A tűzeffektek káprázatosak, kellemes elnézni, ahogy Max lehelete párafelhővé válik a hóesésében, és néhány hihetetlen előre megkomponált jelenet is akad, amelyekben hatalmas épületek dőlnek össze a szemünk láttára. A szereplők modellezése kifogástalan és a mozgásuk is realisztikus, de igazán akkor döbbenünk meg a részletektől, amikor aktiváljuk a Bullet Time opciót; mindegyik golyó csíkot húz maga után, Max pedig lobogó kabátban, dörgő fegyverekkel veti be magát a zűrzavar közepébe.



**Ez rosszabb, mint gondoltuk. A jelek szerint egy egész hadseregnyi harcias őrülttel van dolgunk. Pucolás!**

A hanghatásokat nem igazán veszi észre az ember, egyszerűen mert annyira jók. Minden fegyvernek egyéni a durranása, a töltényhüvelyek csilingelve hullanak a földre, és a környezet zajai is tökéletesek; rendőrkocsik szirénája visít, elektromos vezetékek zúgnak, gépek csörömpölnek – az összhatásuk csak még elevenebbé teszi a *Max Payne* keménységét és realizmusát.

Mindent összevetve minőségi játékról van szó, amely a vérbeli akciót jó történettel és lehengerlő grafikával vegyíti, díszítésnek pedig stílust és eredeti ötleteket ad hozzá. Ugyanakkor nem túl kimerítő, és sajnálatra méltóan rövid. Boldogabbak lettünk volna kevesebb történettel és több akcióval, vagy legalább képzeletgazdagabb akcióval, de ettől függetlenül a *Max Payne* a 2001-es év egyik kötelező darabja. Nem tart sokáig, de minden perce imádnivalóan élvezetes. **PCF**

## PCF EGÉSZSÉGÜGY



Szerintünk a *Max Payne*-ben az a legcikisebb dolog, hogy a főhős rendkívül könnyelműen bánik a fájdalomcsillapítókkal, és ész nélkül nyeli őket amikor csak lehet. Ne utánozzátok, srácok!

## PCFVélemény

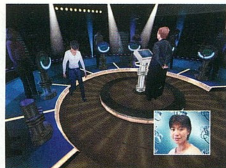
↗ Non stop akció, stílus, tisztességes történet
↙ Nem elég hosszú

**HASONLÓT KERESEL?**
**Heavy Metal FAKK2** Különös és csodálatos
**Operation Flashpoint** Háborús játék (alapmű)
**Half-Life: Blue Shift** A legújabb epizód

**„Tele van király húzásokkal, de két nap alatt végignyomjuk."** **90%**



A díszlet világítása fenyegető vörösre vált, amikor a szavazásra kerül a sor. Jól szimbolizálja a készülő morális mészárlást, nem igaz?



A kiszavazott játékosok megalázva oldalognak el, és aztán siránkozva panaszkodnak az igazságtalan döntés miatt.




Szavazz a jobb világra! Ha Sapphire-t támogatod, a gyerekeket támogatod! Jaj, szabaduljunk már meg ettől az ostobától!

# THE WEAKEST LINK

**12 000 Ft** Activision www.modernmedia.hu

Eddig is sejtettük, hogy a műsorvezető szándékosan gúnyolódik. Íme a bizonyíték.

**>>A *Leggyengébb láncszem* számítógépes játéknak néz ki, miközben a *Milliomos* inkább egy kocsmai játékgépnek.**

**Minimum:** PII-300, 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-350, 64Mb

Valószínűleg nem tévedünk nagyot, ha kijelentjük, hogy hazánkban eddig a *Legyen Ön is milliomos!* uralta a terepet. Augusztusban azonban megjelent az új trónkövetelő, a nagy vihart kavaró *Leggyengébb Láncszem*. Vajon mi lesz a harc végkimenetele? Nézzük, hogyan alakult a helyzet a két játék szülőhazájában. A *Milliomos* Nagy-Britanniában is tarolt, a számítógépes változat számolatlanul fogyott miután az emberek felfedezték a CD-t a Tesco polcain a káposzta mellett, a könyvváltozatból pedig a karácsonyi ajándékpiac egyik slágere lett. Mostanra azonban teljesen elültek a hullámok. Az ok? Egyértelműen a *Leggyengébb Láncszem*, mely a BBC legnagyobb koponyáinak együttműködéséből született. A jéghideg modorú, maróan gúnyos Anne Robinson (Máté Krisztina eredetije) bevonásával készített műsor licencét sok fényesen csillogó zsetonért lehet eladni, és a lavinaszerű siker a jelek szerint hoz annyit a BBC konyhájára, hogy a zászlóshajó számítógépes változatának elkészítésére többet szánjanak annál, mint amennyit az ITV ölt a *Milliomos* PC-s verziójába.

## Itt van Mrs. Robinson

A *Leggyengébb láncszem* legnagyobb pozitívuma az, hogy számítógépes játéknak néz ki és annak is érződik, miközben a *Milliomos* olyan, mintha egy kocsmai játékgép PC-s átirata lenne. Nem látható a közönség, nincs műsorvezető, semmi sem mozog. Az *LL* a versenyzők között dúló pszichológiai csata ábrázolására helyezi a hangsúly ahelyett, hogy egyetlen, székben ülő izzadó áldozatra koncentrálna, ezért ha menet közben nem figyelhetnénk a fent említett versenyzők arcát, a program kétségtelenül rászolgálna a ledorongolásra. Az Activision szerencsére kikerülte ezt a csapdát a Travellers Tales-től (a cég PlayStation-re fejleszt gyerekeknek szánt programokat) kölcsönvett 3D-s engine használatával – így aztán nemcsak a játékosok jelenhetnek meg a képernyőn, de maga Ms. Robinson is, mind a három félelmetes dimenziójával.

Kellemes húzás, de ennél a pontnál kötelességünknek érezzük megjegyezni, hogy a *Leggyengébb Láncszem* egyszerre jelenik meg PC-re és PlayStation 2-re, arra a két platformra, amelyek jelenleg a legfejlettebb grafikával rendelkeznek. El tudná akkor magyarázni valaki,

## >>LÁNCREAKCIÓ

Egyszerű útmutatónk segítségével könnyedén juthatsz el a győzelemig.




**01** Válassz játékost – a *PCF* stábja Arthurra, a pénzéhesnek tűnő nyugdíjas bankárra szavaz. Nagy trükkmester lehet az öreg.




**02** Mondd meg nekem... Válaszoljuk meg a kérdéseket. A jó feleletekért pénz jár, a rosszaknál alaposan leégünk hiányos műveltségünkkel.




**03** Ne felejtkezzünk el a bank szó sűrű ismételgetéséről, különben egy fillér játékpénz nélkül megyünk haza. És az szomorú lenne, nem?



Harcra fel… Állj be a kegyetlen körbe, és teszteld le a merészséged – kezdődhet az összecsapás a brit Máté Krisztinával.



Kiesés előtt. Hogy Kennedyt Washingtonban lőtték le? Jobb lett volna, ha bankolsz és inkább hallgatsz.



A karaktermodellezés abszolút alapszintű: csak a fotóminőségű arcok teszik (éppen csak) elfogadhatóvá.

hogy miért néz ki úgy, mint egy középszerű kiadvány az eredeti PlayStationre? Akármi is az ok, a látvány maximum átlagos. Az egyetlen mentség az lehet, hogy a családokat célozzák meg vele és nem a *Quake* fanatikusokat – átlagosnál gyengébb géppel nyomuló figuráknak készítik, akiknek fogalmuk sincs arról, milyen a tisztességes grafika, és akik a nagymama meg a gyerekek ellen szeretnének lenyomni pár barátságos kört. Igazság szerint nincs is szükség hozzá 3D-s kártyára, de azért 1600x1280-as felbontásban lényegesen élvezhetőbb a dolog. A versenyzők arca szinte fotó minőségű, de teljesen híján van a mimikának, a fejük pedig sajnos annyira téglalap alakú, mintha egy modern képzőművész álmodta volna meg. Anne Robinson modelljének kialakítására szerencsére nagyobb figyelmet fordítottak, bár értelme nem sok volt, hiszen nagyon ritkán fordul szembe velünk. Ijedtségre azonban semmi ok, ugyanis a játék többi részében – a fordulókat összegző és lezáró FMV-kben és a minden igényt kielégítően baljóslatú intróban – éppen eleget láthatjuk.

## Panaszáradat

A fejlesztők minden megtettek azért, hogy hűségesen adják vissza a TV műsort, és mivel viszonylag egyszerű szerkezetet kellett átdolgozniuk, fáradozásaikat siker koronázta. A bársonyos hangú kommentátortól kezdve az elkámpicsorodott vesztesek távozásáig (még a színfalak mögötti szánalmas panaszkodásukat is meghallgathatjuk), a *Leggyengébb Láncszem* minden eleme megtalálható a játékban. A hangulat abszolút magával ragadó, és ha valaki elhalad a számítógéped mellett garantáltan megáll egy pillantás erejéig – pontosan itt kezdődik az élvezet. Gyűjtsük össze hét barátunkat vagy a család tagjait a PC köré, és készüljünk fel arra, hogy kiderül, valójában mennyire önzőek és számítóak is azok, akik a legközelebb állnak hozzánk. Ha egyedül játsszunk eléggé lehangoló élményben lesz részünk, elsősorban azért, mert iszonyúan unalmas figyelni a számítógép önmagával folytatott küzdelmét abban az esetben, ha már az elején kiszavaznak minket. A kérdések megválaszolása a több választási lehetőséget felkínáló módszer ötletes megújításától válik igazi kihívássá. Tudnunk kell a helyes válasz első betűjét, ami kizárja a tippelés lehetőségét. Sajnos nincs internetes multiplayer opció arra az esetre, ha nincsenek a közelben/egyáltalán nincsenek barátaink, de a bajnokságba benevezve megnyújthatjuk egy kicsit a játék okozta élvezeteket.





Mindenhonnan ez az arc bámul le ránk meredten – még a töltési képernyőről is. Megpróbáltunk farkasszemet nézni vele. De eláruljuk, azóta már gyógyul a kötőhártya-gyulladásunk.



Higgyétek el, engesztelhetetlenül fogjátok gyűlölni ennek a nőnek a hangját. Viszont micsoda élvezet lesz kiszavazni…

## Kell-e nekünk?

Élettartam? A hangulatra nem lehet panaszunk, és nagy társaságban hihetetlenül élvezetes. A játék elméletileg 100 000 kérdést tartalmaz, ennek ellenére kb. fél tucat többször is kijött mindösszesen két vagy három menet alatt, ami azt jelenti, hogy ha rendszeresen elővesszük, nem telik el sok idő és elkezdjük megtanulni a válaszokat. Ami a legrosszabb nekünk magyar játékosoknak, hogy egyáltalán nem tudjuk élvezni, hacsak nem az angol nyelvtudásunk fejlesztésére használjuk. **PCF**

## A SZABÁLYOKAT MUSZÁJ MEGSZEGNI



Megbuherálhatjuk a gépet, hogy bármikor tudjunk bankolni, vagy hogy gyakrabban jöjjenek bizonyos kérdésfajták. Ejnye, ejnye.



Ha mazohista alkat vagy ráveheted a műsorvezetőt, hogy sűrűbben sértegessen. Amit csak akarsz.



## PCFVélemény

↗ Pompás családi szórakozás
↙ Borzalmas grafika, rövid élettartam

**HASONLÓT KERESEL?**
**Trivial Pursuit** Vénséges vén rettenet
**You Don't Know Jack** A vetélkedők királya
**Who Wants To Be A Millionaire?** Az örök ellenfél

**„Aki nem tud angolul, annak elég gyenge láncszem."**

**60%**




Több lézerünk van, mint Jean Michel Jarre-nak... Használjuk őket bátran.


Figyeljünk az égboltra is: az ellenfél minden lehetséges irányból támadhat.

# MECHCOMMANDER 2

**14 000 Ft** Microsoft www.microsoft.hu

A gondolkodó emberek Mech játéka ismét jelentkezik, komolyabb elvárásokkal.

**Minimum:** P450, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító
**Ajánlott:** P700, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Az idők próbája. Némelyik számítógépes játék nevetve állja ki. A nagyok, akik egykor a csúcsok csúcsát jelentették, később is közel maradnak a szívünkhöz, és gyakran vesszük elő őket egy-egy gyors menetre. A karcos bakelitlemezekkel és a régi filmekkel ellentétben, amelyek szabályos időközönként ismét divatba jönnek, a régi játékok többsége azonban a szekrény mélyén találja meg a maga szép, kényelmes végső nyughelyét, a helyüket pedig új, csillogó-villogó trónkövetelők veszik át. A *MechCommander*, mely 1998-as megjelenése óta bőven kivette a részét a porosodásból, a vadonatúj folytatás megjelenésével ismét harcba indul értékes szabadidőnkért. A második rész azonban sajnos tipikus példa arra, hogy a számítógépes játékok világában kegyetlenül nagy úr az idő.

Miközben a *MechWarrior 4* minden ellenállást letiporva a robotos lövöldözősök koronázatlan királyává vált, gondolkodtatóbb rokona aprócska robotkutya módjára óvakodik be abba az arénába, amely acsargó pitbullokkal van tele. A fogatlan, gyengécske *MechCommander 2* egyszerűen képtelen felvenni velük a versenyt, és ezért menthetetlenül alulmarad a valós idejű stratégiák világának öldöklő küzdelmében. Az elmúlt 12 hónap során megjelent töménytelen minőségi RTS, új szintre emelte az elvárásainkat és jóval kifinomultabbá tette az ízlésünket, a *MechWarrior 2* pedig egyszerűen nem üti meg ezt a szintet.

## Útonállók és élvezet

A megérzések helyesnek bizonyulnak. Ahogy azt a FASA szerepjáték univerzumára, a BattleTech-re épülő játékoktól elvárhatjuk, tisztességes történet foglalja keretbe az eseményeket. A *MechCommander 2*-ben egy csapat zsoldost irányítunk, akiket arra béreltek fel, hogy megoldják a Carver V bolygót uraló három nagy érdekcsoport egyike és az útonállók közötti, egyre jobban kiéleződő konfliktust. Menet közben persze kiderül, hogy a dolgunk nem csak ennyiből áll, és hamarosan teljesen belekeveredünk a három meghatározó tömörülés küzdelmébe, amelynek végkimenetelét egyedül mi dönthetjük el. A helyzet ismerős lesz a BatttleTech veteránok számára, és meggyőző háttértörténetnek értékelhetik azok is, akik csak most ismerkednek a FASA világának bonyodalmaival.

A történetet a hadjárat egyjátékosos

## >>MEGBÜTYKÖLT PILÓTÁK

Az egyik legjobban sikerült elem: a küldetések előtt beállíthatjuk a csapat jellemzőit...



**01** A Mecheket az adott feladatnak megfelelően építhetjük át, felkészítve csapatunk a megpróbáltatásokra.



**02** Számít az is, hogy milyen pilótákat választunk be a csapatba, mert mindegyik más és más.



**03** Az igazság sajnos az, hogy a befejezésére a beállítási lehetőségeknek semmilyen komoly hatása sincs.

# >>KACIFÁNTOS KIJELZŐ

A veterán stratégákat ugyan nem zavarja, de a kezelőfelület számos meglepetést rejt.

**ELLENSÉGES EGYSÉGEK**

Az ellenség egységei már megjelentek a kijelzőn. A tájékoztató jelek segítségével felbecsülhetjük a közeledő gépek tűzerejét.

**TÖBBFUNKCIÓS KIJELZŐ**

A Tactical Map a célpontokat, a Unit Information panel a Mechjeink jellemzőit mutatja, a Suppor Palett használatával pedig a támogató egységekhez férhetünk hozzá.



**LEGÉNYSÉG-NYILVÁNTARTÓ**

Itt kísérhetjük figyelemmel a csapattagok állapotát a küldetések során.

**PARANCSMENÜ**

A parancsmenü segítségével könnyedén adhatunk utasításokat a Mechek-nek. Meghatározhatjuk a menetirányt, a támadási stratégiát, és speciális feladatokat (például területek elaknásítása) is kijelölhetünk.



Foglald el a magaslatot és bombázd le a bázist. Micsoda élvezet...



Megjelennek a Mechjavító osztagok, és serényen munkához látnak.

küldetései mesélik el, melyekben elsődleges és másodlagos feladatokat kell teljesítenünk Mechek-ből álló csapatunkkal. Nem kell bázisépítéssel vagy nyersanyag-gazdálkodással vesződni – bár lehetőségünk van pluszpontok gyűjtésére, amelyekért cserébe harci támogatást, például bombázókat vagy szerelőket vehetünk igénybe, az elődjéhez hasonlóan a *MechCommander 2* is taktikai stratégiai játék, amelyben korlátozott számú, szabadon alakítható Mech-hel kell megnyerni a csatákat. A folytatás küldetései azonban valamivel kötetlenebbek lett, ami azt jelenti, hogy nem csak egyféle módon lehet teljesíteni őket. A térképet most már nem takarják el előlünk, hanem a küldetés elejétől láthatóvá teszik. Csak a játékoson múlik, hogy meg tudja-e tervezni az optimális útvonalat, kiszúrja-e az ellenség harcállásait, és a csapatai képességeit figyelembe véve ki tudja-e dolgozni a követendő taktikát.

## Olaj és rozsda

Nézzük először a hadjáratot. A küldetések elképesztően lineáris szerkezetűek, és kb. annyi spontaneitás van bennük, mint a *Jóbarátok* egy-egy epizódjában. Mindegyikben ugyanaz a feladat: a lágyan hullámzó 3D-s sártenger különböző pontjain elhelyezett célpontokat kell elpusztítani, és annak ellenére, hogy némi gondolkodásra mindenképpen szükség van mielőtt nekiindulnánk, teljesen nyilvánvaló, hogy a magaslatok elfoglalása, a védelmi generátorok kilövése és a tűzerő összpontosítása az három stratégiai elem, amelyekkel mindegyik küldetés megnyerhető. Az alkalmazásukkal mindössze néhány óráig tart a hadjárat végigjátszása. A helyzetet csak még rosszabbá teszi a skirmish játékmód hiánya, újrajátszásra ugyanis maximum az ad esélyt, ha ugyanazokat a küldetéseket új Mech-konfigurációkkal visszük végig, amit viszont gyorsan elveszti az érdekességét a küldetések forgatókönyvének brutális rugalmatlansága miatt.

**>>Néhány küldetés elég ahhoz, hogy a karosszéria elveszítse csillogását, és rozsdafoltok ütköznek ki rajta.**

A hadjárat első 10 pályáját minden további nélkül végig lehet vinni anélkül, hogy akár a legcsekélyebb figyelmet fordítanánk a Mechek beállítására vagy a pilóták képességeinek fejlesztésére – mivel pedig az utóbbiak az életek számában még a macskákat is lepipálják, semmi sem ösztönzi az embert az alapbeállításoktól való eltérésre.

## Kéz és láblövést

A fejlesztők néhány megbocsáthatatlan hibát is elkövettek. Az első részből hiányzó találkozási pontok beépítése kellemes újítás, de az egységek gyenge tájékozódási képessége miatt nem vesszük sok hasznát. A gépeinket nem tudjuk formációkba rendezni – amíg lassú tempóban haladunk ez nem is baj, ha viszont felgyorsítunk, a könnyebb Mechek a védelemmel nem törődve azonnal előrerohannak, hogy az ellenfél minél egyszerűbben semmisíthesse meg őket. A régi lábkilövős *MechWarrior* stratégia (ha végezni akarsz az ellenséges robotokkal célozz a lábukra) támadásnál még mindig működik, ha viszont a saját Mechjeink lába vagy karja szenved súlyos találatot, a dolog szinte semmilyen hatással sincs a tűzerőnkre vagy a mozgásunkra. Nyugodtan ki lehet próbálni.




Intézd úgy a dolgokat, hogy az ellenségnek hegymenetben kelljen támadnia, és már jöhetnek is a mézédes fejlövések, amelyek olyan nagy kárt tudnak okozni.

Egyik súlyos csalódás jön a másik után, amíg végleg el nem veszik a kezdeti élvezet – kár, mert a *MC2*-ből gyilkosan jó stratégiai játék lehetett volna. Az ember végül elgondolkodik a helyzet iróniáján: a folytatás szinte minden szempontból javít az eredeti teljesítményén, de még így sem képes megfelelni azoknak az elvárásoknak, amelyeket manapság egy első osztályú RTS-sel szemben támasztunk. A *MechCommander 2* szerencsétlenségére 3 év alatt nagyot változott a világ. **PCF**

## PCFVélemény

↗ Nyitott végű küldetések, hatalmas tűzerő
↙ Kevés újrajátszási lehetőség

**HASONLÓT KERESEL?**
**Ground Control** Taktikai zseni
**Sudden Strike** A háború is jó valamire
**MechWarrior 4** Legázoló lövöldözős

**„Kellemes, de nem felel meg napjaink RTS követelményeinek."**

**68%**

# MYST III: EXILE

**9 990 Ft** Ubi Soft www.ntec.hu

A fanatikusok utálják, de a tömeg őrjöng érte... Ez csak a legújabb *Myst* epizód lehet.

**Minimum:** PII-300, 32Mb
**Ajánlott:** 64Mb, 3D gyorsító

**>>A *Myst* az olyan emberek kedvence, akik a „mindenre lövök, ami mozog" típusú dolgokat lenézik, ahelyett, hogy felnéznének rájuk.**

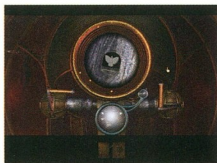
Egy újabb *Myst* játék megjelenése olyan esemény, amelytől elméletileg 10 millió boldog kuncsaft jöhet izgalomba, azok, akik megvásárolták az eredetit. Akár kedveljük, akár a saját kitépett tüdejükkel akarjuk agyonverni a fejlesztőket, a *Myst* ettől még minden idők legtöbb példányban eladott számítógépes játéka marad. Nyolc év telt el az első rész óta, és most itt a harmadik, az *Exile*. A sorozat földindulásszerű sikerét látva meglepő, hogy a készítők csak idáig jutottak – az Ubi Soft a jelek szerint felismerte azt, hogy milliós eladások a lassú munkából születnek: a balekok így nem jönnek rá arra, hogy menet közben semmi sem változott.

## Kis változás is változás

Mindezeket előrebocsátva a *Myst* rajongókat valószínűleg fájdalmasan fogják érinteni a kedvenc világukban bekövetkezett változások. Ez az epizód azoknak készült, akik a gondolkodásra kihegyezett játékokat kedvelik, amelyekhez nincs szükség reflexekre vagy céllövőtudományra. Vagy egynél több irányítóbillentyűre. Így igaz, nagy stratégák: a második billentyűnek maximum annyi szerepe van, hogy az átlátszó és az átlátszatlan kurzor között választhatunk vele. Az őrjítően áramvonalas kezelőfelületet teljes egészében a bal, vagyis (mivel a játékot egyidejűleg Macre is elkészítették) az egyetlen egérgombra alapozták, bár ha nem bízunk kattintási képességeinkben

## >>ITT A MEGOLDÁS

Ilyen egy tipikus rejtvény az Exile-ban.



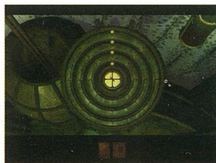
**01 Ezt a jelet kell megtalálni a távcső segítségével. Írjuk le a körülötte levő négy pont koordinátáit.**



**02 A növények megmozdulnak, ha az alattuk levő lény elkezd vinnyogni. Rázzuk az itt látható nyúlványt, hátha találunk egy elbújt szörnyet.**



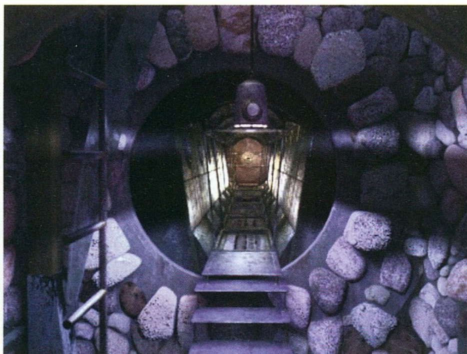
**03 Végeredmény: a nyekergéstől praktikus hídda formálódik a növényzet. Sétáljunk át a szemben levő épületbe.**

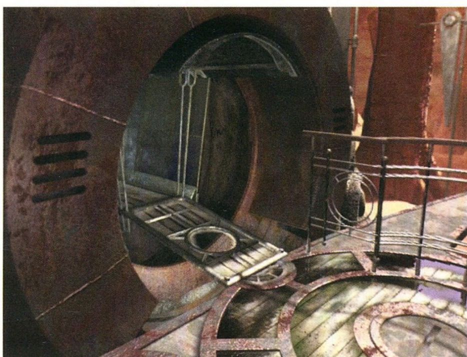


**04 Állítsuk be a pontokat a gépen úgy, ahogy a távcsőben láttuk. Lezuhan egy könyv és tadam! már át is lépünk a következő korba.**


Még több csodás látkép!


Még több távcsöves bámészkodás!


Mi vár ránk az alagút végén? Ha a rosszfiú lenne az, akinek megint sikerül kereket oldani, cseppet se lepődjünk meg.


Pont olyan, mint a *Fallout 2* alagútjai, nem? Ó, bárcsak... De ez egy teljesen más sportág, és teljesen más közönségnek szól.

**>>Bármerre fordulunk, mindenhol rejtvényekbe botlunk, ami azt jelenti, hogy Mr. Agynak nem marad ideje a szendergésre.**

használhatjuk az [enter]-t is. Az igazság az, hogy a *Myst* az olyan intelligens emberek kedvence, akik lenézik a „mindenre lövök, ami mozog" típusú dolgokat, ahelyett, hogy felnéznének rájuk.

## Micsoda fordulat

Harc csak a filmbejátszásokban fordul elő. Mindössze három NPC-vel találkozunk. Hangyányi okunk sincs a sietségre, és beletanulni sem kell a dolgokba: ha nem ismerjük ki a kezelőfelület titkait az első 30 másodpercben, valószínűleg nincs is kezünk. Viszont bármerre fordulunk (és forgásból nem lesz hiány), mindenhol rejtvényekbe botlunk, ami azt jelenti, hogy Mr. Agynak nem marad ideje a szendergésre. A feladatok nehézségi foka a pofonegyszerűtől (Hogy nyílik ez az ajtó? Á, ott a kar a falon.) az idegesítőig terjed (az egész vidéket át kell vizsgálni egy távcsővel, mire megtaláljuk a keresett aprócska jelet).

Ha jók akarunk lenni, erős logikára, némi matematikai érzékre és a *Crystal Maze* stílusú rejtvények alapos ismeretére lesz szükségünk. A *Monkey Island*-re jellemző asszociatív módszer használatára ritkán lesz szükségünk, a fejlett megfigyelőképesség viszont elengedhetetlen. A feladatok alapvetően nem nagyon különböznek egymástól, ugyanis a grafika az, ami egyedivé teszi őket.

## Tájolás

Hát igen, a grafika. Az egyik fő oka annak, hogy olyan sokan vásárolják meg a *Myst* sorozat epizódjait – egy amatőr, aki a legpocsékabb grafikus kártyával van felszerelve és szinte semmit sem tud a 3D rejtelmeiről, szentül meg lesz győződve arról, hogy a PC ennél lélegzetelállítóbb látványt már nem tud produkálni. Ami nem teljesen igaz: alapvetően mindössze nagy felbontású képek sorozatáról van szó, amelyeket helyenként rövid (bár kétségtelenül kellemes) animációkkal spékeltek meg. Az *Exile*-t az teszi látványosabbá az elődeinél, hogy a sima, 2D-s megjelenítés helyett lehetőséget kapunk arra, hogy 360º-ban szemléljük a tájat – ez a megoldás gyakran kölcsönöz lélegzetelállító távlatot a gyönyörűen megrajzolt környezetnek. Aki viszont barangolt már a *Black & White* lehengerlő világában, egyáltalán nem fogja érteni mi a felhajtás oka: elvégre leginkább olyan a dolog, mintha egy hosszú fotót ragasztottak volna be egy kalaposdoboz belsejébe.

Minden összevetve azért elég szórakoztató. A *Myst* rajongók pontosan tudják mit várhatnak, és ha elmerülünk a játékban egészen lebilincselhetővé válik. Ebben a kemény munkáról árulkodó grafika mellett a nagyszabású zene is jelentős szerepet játszik – a két elem erős hangulatú keverékké áll össze. A hűséges rajongók ezen kívül az öt új „kort" tartalmazó történetnek is örülhetnek, amely zökkenőmentesen folytatja Atrus, az írásaival világokat teremtő király kalandjait. Bár mindössze három szereplő van, ők nagyon jól teszik a dolgukat, annak ellenére, hogy gyakran teljesen eszetlen szövegeket kénytelenek elmondani (Saavedro-t, a gonosztevőt Brad Dourif, az ismert B-film sztár alakítja). A keményvonalas játékosok szemében a *Myst III* ugyanolyan komolytalan próbálkozás marad, mint az elődei voltak, azoknak viszont, akik a szórakozást távolról sem tekintik a PC elsődleges funkciójának, kellemes bevezető lehet a kalandjátékok világába. **PCF**

## ARCOK A KÖDBEN



### Atrus

Atrus pusztán azzal képes „korokat" teremteni, hogy ír róluk, ám a saját fiait is kénytelen volt száműzni, amikor visszaéltek ezzel az ajándékkal.



### Catherine

Catherine a szerelem tárgya, tehát meg kell mentenünk. A képen látható csecsemő a pletykák szerint fontos szerephez jut a *Myst* későbbi részeiben.



### Saavedro

Az emberi beszélőszerv nem képes a Saavedro szó kimondására. Bár mindegy, hiszen S. úgyis gonosztevő – vagy végzetesen félreismertük volna?

**PCF Vélemény**

↗ Myst-ikus álom, meseszép kivitelben
↙ Kevés interakció, elég rövid

**HASONLÓT KERESEL?**
**Myst** Az eredeti, CD-ROM formájú kincs
**Escape from Monkey Island** Kaland a csúcson
**Stupid Invaders** Brutális komédia

**„Minden változik, de a lényeg ugyanaz marad."**

**67%**


Tűz van, babám. A játék a pusztításról és nem a tűzoltásról szól. Különben is, ki az a kék pacsni ott a kép közepén? Vagy ez grafika?


Hát nem elbűvölő az új felbontás? A helyszínek némelyike egyenesen lélegzetelállító. Persze csak ha bejön ez a hangulat. Hm. Hát igen.

# DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

**8 990 Ft** Blizzard www.cdgalaxis.hu

A világ legjobban fogyó RPG-je ismét visszaküzdi magát az életünkbe...

## EXTRA! EXTRA!


Két új karakter van a kiegészítő csomagban: egy kung-fus Bérgyilkosnő és egy békés Druida.


Az megnövelt hátizsáknak köszönhetően már nem kell eldobni a harmadik csataszekercét.


A felfejlesztett kísérőknek hála, a *Diablo II* ismét tesz egy lépést afelé, hogy normális RPG legyen.

**Minimum:** PII-233, 64Mb, *Diablo II*
**Ajánlott:** PII-300, 128Mb, 8Mb 3D gyorsító

Már éppen kezdtünk volna a *Neverwinter Nights*-hoz és a *Dungeon Siege*-hez hasonló játékok felé kacsingatni fantasy-re kiéhezett szemünkkel, amikor ismét feltűnt a világ legelvetemültebb RPG-je, és vakmerően csatába szállt azért, hogy ismét visszaküzdje magát a szívünkbe. Bár még mindig teljesen ész nélkül nyomul, kicsit sem vesztett hihetetlenül magas élvezeti értékéből, nem is beszélve arról, mennyire balzsamos hatása van a lélekre egy strapás nap után. A kérdés az, tényleg szükség van-e kiegészítő lemezre egy ennyire egyszerű játék esetében.

*Diablo II: Lord of Destruction*, tartalom: 2 db. új fejezet, 2 db. új karaktertípus, 1 db. új felbontás, 2 db. új filmbejátszás, néhány új szörny, és egy csomó változtatás és fejlesztés. Egyjátékosos üzemmódban nagyjából egy hétnyi gondtalan kalandozás vár ránk, multiplayerben viszont hónapokig tartó örömteli bolyongás következik a *Diablo II* fordulatos on-line világában: számtalan bivalyerős fegyver bukkan fel a kiegészítőben, és az új karaktertípusokat is isteni szintre kell fejleszteni.

## Még több poggyász

A változtatások közül messze kiemelkedik a 800x600-as felbontás beépítése. A *Diablo II*-t sok kritika érte azzal kapcsolatban, hogy grafikailag nem olyan lenyűgöző, mint lehetne, így aztán ez a megfelelő válasz a kifogásokra. A tájak sokkal nagyszabásúbbnak tűnnek a változtatás miatt, és némelyik rész művészetileg igazi fõnyereménnyé vált azzal, hogy nem szenved az eddigi durva felbontástól.

A nagy örömmel fogadott változtatások közé tartozik még az interaktívabb környezet (bizonyos dolgokat össze lehet törni), a hátizsákunk befogadókészségének megduplázása és a kísérők felturbózása. Az utóbbi különösen pozitív változás, mostantól ugyanis felfejleszthetjük, meggyógyíthatjuk és felszerelhetjük a mellettünk harcoló zsoldost.

## A pokol harangjai!

A történet – ha hajszál híján is – de megmenekül a mesterkéltség vádjától azzal, hogy a *Diablo II*-ben ravaszul elejtett szálakat veszi fel újra. Baal (a Pusztítás Ura, lásd a címet) sikeresen megússza azt a sorsot, ami a második részben bátyjainak, Diablónak és Mephistónak jutott osztályrészül, és most éppen pokoli hadsereget toboroz azzal a nem túl sportszerű céllal, hogy végső pusztulást hozzon a világra. Két választásunk van: vagy a *Diablo II* végén kapcsolódunk be az eseményekbe egy már létező karakterrel, vagy az elejéről kezdjük a kalandozást teljes új személyiséget választva.

A két új szereplő – a Druida és a Bérgyilkosnő – kellő mértékben vonzóvá tudja tenni a második lehetőséget. Elég érdekesek – az előbbi irányítani tudja az állatokat, illetve maga is képes átváltozni, a második két villámgyors fegyvert képes egyszerre használni, és mestere a csapdaállítás művészetének – de igazából a legcsekélyebb mértékben sem változtatják meg a játék természetét.

Így aztán megnyugtató megoldás lehet leporolni régi, kedves karakterünket, és az ő bőrébe bújva indulni újabb különös kalandokra. **PCF**


Végre kipróbálhatjuk az új elektromos szecskavágót.


Nincs is annál szebb látvány, mint amikor impek vére áztatja a friss havat.

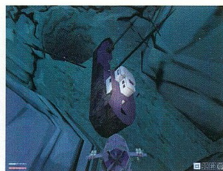
## PCFVélemény

↗ Rengeteg újdonság, okos változtatások
↙ Nem dobja fel az egyjátékosos hadjáratot

**HASONLÓT KERESEL?**
**Diablo II** Arcade stílusú RPG
**Baldur's Gate II** A szerepjátékosok paradicsoma
**Summoner 3D** Sok kaszabolás, sok vidámság

**„A *Diablo* sorozat sosem volt észjáték, most sem lett az."** **77%**


A rikácsoló, villámgyors, bogárszerű lények néha tényleg ijesztőek.


A tengeralattjárós részek sokkal változatosabbá teszik a játékot.


A helyzet egyre forróbb lesz Atlantiszon, ahogy a láva is beszáll a küzdelembe.

# DISNEY'S ATLANTIS: THE LOST EMPIRE – TRIAL BY FIRE

**Kb. 12000 Ft** Disney Interactive www.disneyinteractive.com

Tüzet tűzzel is lehet oltani, Atlantiszra azonban több millió köbméter víz zúdult – az eredmény közismert.

## FEJESUGRÁS


Az *Atlantis: The Lost Empire* számos kitűnő multiplayeres játékmódot tartalmaz (internet, LAN, közvetlen kábelkapcsolat – semmi sem marad ki): Capture the Flag, Sub Tourney, Sub Race, Air Tourney, Air Race. Nem mossa le a *Quake*-et, de ettől függetlenül... egy kezdőtől egyáltalán nem rossz.

**Minimum:** PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-400, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Kellemes gondolat, hogy miközben a lelket is kifraggeljük egymásból a *Quake III*-ban és a *Counter-Strike*-ban, az új generáció is beavatást nyer a műfajba. Szinte látjuk magunk előtt, ahogy egy apa félrevonja a gyerekét, és ezzel a fura szöveggel indít: „Fiam, eljött az ideje, hogy megbeszéljünk valamit... A lövöldözős játékról van szó."

Szegény srác meg csak pironkodik, és nem meri bevallani, hogy már most első osztályú harcosként jegyzik online gamer körökben. A Disney viszont izgalmas, sőt, bátor lépésre szánta el magát a program elkészítésével.

## Gyilkos gumimacik

Ezzel persze nem azt akarjuk mondani, hogy az egyjátékosos menetek ész és vég nélküli mészárlásból állnak. A gumimacik világát idéző fegyverek (Squincher, Goozer, Froster stb.) találatainak hatására az ellenfelek vöröslő vértócsák helyett kék karikákban tűnnek el, ráadásul ésszel kell bevetni őket a különböző támadók ellen és a rejtvények megoldására.

A játékban számos feladvánnyal kell megbirkózni. Ha mindehhez hozzáadjuk a mini-küldetéseket, amelyekben tengeralattjárókat és repülőgépeket vezethetünk, a *The Lost Empire* figyelemre méltó, khm, mélységre kezd szert tenni. A legnagyobb probléma az, hogy időnként idegesítő helyzetekbe kerülünk – ráadásul meglepően könnyű meghalni, tehát igazán jól jött volna a gyorsmentés lehetőségének beépítése.

## Kukacoskodás

A LithTech engine tökéletesen adja vissza a Disney stílust, és grafikailag annyira pontosan másolja az eredetit, hogy teljesen úgy érezzük magunkat, mintha a film résztvevői lennénk. Ezzel persze nem jelenti azt, hogy az engine hibátlan. Az MI nem jó: az ellenfelek megátalkodottan mennek újra és újra neki a falnak, néha olyan lassan kelnek fel, mint a döglött hal, és gyakran ragadunk hozzá menthetetlenül bizonyos felületekhez. Máshol viszont remekel: ennél szebben kidolgozott kézi világítóeszközöket még sohasem láttunk lövöldözős játékban, a célzási rendszert pedig az egész műfaj haszonnal tanulmányozhatná.

Befejezésképpen képzeljétek el a következő jelenetet: apa és anya a gyerekszoba ajtajában állva figyelik a kis Tomit, aki a PC előtt ül. Mosolyogva néznek egymás szemébe: „Nézd csak, ez volt az első fragje." Egészségetekre. **PCF**

## PCF Vélemény

↗ Változatosság, kaland, első FPS-nek ideális
↙ Programhibák, néhány idegesítő pálya

**HASONLÓT KERESEL?**
**Nerf Arena** Deathmatch az ifjúságnak
**Daikatana** Régi motorosoknak
**No One Lives Forever** LithTech felnőtteknek

**„Láthatólag gyerekeknek készült, és így igazi úttörő."**

**78%**



Az esetlen 3D-s engine szépen jeleníti meg az erdő lombsátrát, de elrontja a játékélményt.



Akármit is csinálunk, ez csak egy ronda, fekete patkánylyuk marad, rossz grafikával.

# TECHNOMAGE: RETURN OF ETERNITY

**9 900 Ft** Infogrames www.dynamic-systems.hu

Mint a varázslat. A teljesen elfuserált varázslat...



A vontatott párbeszédeket a játékengine jeleníti meg, és nem lehet átugrani őket.



## BEPÖRÖGVE



A kamera a kazamaták mélyén nyújtja a legkatasztrofálisabb teljesítményt. Megállás nélkül pörgünk vele körbe, hogy elkerüljük az ehhez hasonló szituációkat, amikor se Melvin, se a rá leselkedő veszedelmek nem látszanak.

**Minimum:** PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-400, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Tudomány és mágia. Egymással homlokegyenest szemben álló filozófiai paradigmák, vagy egymást kiegészítő hitrendszerek, melyek párhuzamosan gondoskodnak fizikai és lelki igényeink kielégítéséről? Ok, a kérdés tényleg nagyobb horderejű annál, semhogy jelen cikk keretei között megválaszolhatnánk, de a *TechnoMage* alapproblémája kétségtelenül ez.

Az általunk alakított karakter, Melvin anyja Dreamer (mágiahasználó elf) az apja pedig Steamer (törpeszerű lény, aki különféle fura gőzgépeket fabrikál). Így aztán szerény személyünk a varázslat és a technika tökéletes keveréke. Bárcsak ugyanezt mondhatnánk a játékról...

A *TechnoMage* a hack 'n' slash műfajban nyomuló *Diablo*-t vegyíti azzal a kedves akció/kaland irányvonallal, amelynek a Nintendóra készült *Zelda* volt az úttörő képviselője. Miközben azonban a Nintendo elbűvölővé tudta tenni az egész vicces-tündérmesés hóbelevancot – főleg azzal, hogy lélegzetelállítóan okos játékot épített köré – a német Sunflower fejlesztői jó néhány alapvető hibát követtek el, így aztán esélyük sem maradt a sikerre.

A legnyilvánvalóbb melléfogás az engine-nel kapcsolatos. A képek alapján azt gondolná az ember, hogy a *TechnoMage*-ben állandó, megváltoztathatatlan nézőpontból figyeljük az eseményeket, pedig erről szó sincs. Az túl egyszerű lenne, túlságosan könnyen kezelhető. A *TechnoMage* teljes egészében 3D-s, és oda-vissza forgathatjuk a kamerát szereplőnk körül. Forgatni is kell, mert akárhova megyünk, az előttünk levő tárgyak mindig eltakarnak valamit.



A főnökök félelmetesebbnek néznek ki, így szükség lesz néhány trükkre ellenük.

## Rakoncátlan kamera

Így elmondva talán nem hangzik alapvető problémának, sőt, akár érdekes megoldásnak is tűnhet, pedig egyáltalán nem az. Néhány percnyi kameraforgatás után a dolog kezd fárasztóvá válni. Néhány óra múlva aztán – miközben rájövünk, mekkora kínszenvedéssé teszi a közelharcot a túlzsúfolt alagutakban – már kimondhatatlanul gyűlöljük. Ráadásul – csak hogy sót szórjanak a friss sebbe – a fejlesztők nem tették lehetővé a nézőpont magasságának állítását, tehát néhány méternél nem látunk messzebb.

**>>Néhány óra múlva már kimondhatatlanul gyűlöljük, s szavaink nem tűrnek nyomdafestéket.**

Mit szólnátok még néhány hibához? Először is ott van a nehézkes egeres irányítás, amely minden jel szerint összeesküdött a kamerával annak érdekében, hogy még nehezebb legyen navigálni a labirintusszerű kazamatákban. Aztán a történet (egy csomó duma az unalmas szereplőkről) a játékszerkezet (rengeteg túlméretezett, önismétlő alagútrendszer dögunalmas feladatokkal) és a stílus (elcsépelt és finnyáskodó).

Ha valaki mindenáron szeretné kipróbálni, tehet vele egy kísérletet. A többiek viszont a számos probléma miatt jobb, ha kihagyják. **PCF**

## PCFVélemény

↗ Egyszerű darabolós akció
↙ Béna kamera, meghökkentő irányítás

**HASONLÓT KERESEL?**
**Silver** Japán stílusú akció RPG
**Diablo II** Csúcsszuper darabolós
**Baldur's Gate II** RPG mennyország

**„Ügyetlen irányítás és átlagos látvány. Nehéz dicsérni."**

**56%**

# STAR TREK: ORION PIRATES

**9 900 Ft** Interplay www.dynamic-systems.hu

Vajon belekeveredik végre Kirk élete legjobb űrcsatájába?

**Minimum:** PII-350, 64Mb
**Ajánlott:** PII-450, 16Mb 3D gyorsító

A szappanoperákat idéző külsőségek, a leegyszerűsített pszichologizálás és a morális problémák boncolgatása nélkül a *Star Trek* nem is lenne *Star Trek*. Igazság szerint nem lenne más, mint az erőteljes, de néha steril *Starfleet Command*, amelyhez ez a legújabb kiegészítő csomag.



**Föderációs Szabályzat, Négyes Előírás. Ne babrálj az élesített fotontorpedókkal.**

Az átláthatatlan társasjáték alapján készült sorozat űrhajók közti összecsapásokat szimulál, olyan részletességgel, hogy még a svájci óragyártók is sírva fakadnak az irigységtől.

## Leánykereskedelem

Emlékeztek arra a zöld bőrű táncoslányra, aki az eredeti TV sorozat stáblistája alatt látható? Nos, ő is az *Orion Pirates* rabszolgája, azé az űr peremvidékén tevékenykedő kalózbandáé, akik az alaposan megpakolt kiegészítő csomagban az eredeti *SFCII* nyolc birodalmával akaszkodnak össze.

A kezelőfelület régóta esedékes korszerűsítése ugyan elmaradt, de az új hadjáratok (12 db) és az egyedi küldetések (26 db) bőven kárpótolják az embert. A felerészben állandó jellegű internetes Dynaverse végre működik, és megéri nekilátni a felfedezésének. Idegesítő viszont, hogy a *SCFII* és a kiegészítő tulajdonosai nem játszhatnak egymás ellen multiplayer meneteket. Hiába javult nagyon sokat a legénység szinkronja, a hídon még mindig úgy érezzük, mintha nem lenne mellettünk senki.

A csata hevében az *SFC* kapitányai elkerülhetetlenül túlterheltté válnak, mivel egyedül kell megbirkózniuk az irányítással, a fegyverekkel, a pajzsokkal, az energiaelosztással és a javításokkal. Az is igaz viszont, hogy a különböző fedélzeti rendszerek működésének összehangolása nyújtja a legnagyobb kihívást és örömöt a rajongók számára. Az *Orion Pirates* megkedveléséhez idő kell, de sajnos valószínű, hogy ugyanannyi embert ijeszt el, mint ahányat rabul ejt. **PCF**



**Sikerült vonósugárral elhárítani a rakétát: megint nyertünk egy kis időt a pánikolásra.**

### PCFVélemény

↗ Igazi kísértés a régi rajongóknak
↙ Dagályos és túlbonyolított

**„Jó kiegészítés, minden régi motoros elégedett lehet."** **68%**

# CLUSTERBALL

**2001. arany-érem PCFormat október**

**Kb. 8 000 Ft** Daydream Software www.clusterball.com

Magyarul fürtöslabda. Egy új növény? Szerencsére nem.

**Minimum:** PII-300, 64Mb, 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-500, 128Mb, 16Mb gyorsító

Miközben a grafika és az MI rohamléptekkel fejlődik, az eredetiség olyasmi, amivel ritkán találkozunk a számítógépes játékokban. Amikor mégis megjelenik, az adott játékról gyorsan kiderül, hogy annyira azért mégsem forradalmi. *Dungeon Keeper*? *System Shock*? Kitűnő, újító program mindkettő, de egy pillanatra sem éreztük úgy, mintha az ismeretlenben kalandoznánk. A lehető legkisebb felhajtás mellett piacra dobott *Clusterball* viszont időnként be-betéved az ismeretlennek nevezett misztikus területre. Egy csipetnyi *Descent*, kevéske *Tribes*, némi *Speedball*, nagy adag vidám *Mario Kart*, és már elő is állt egy mesteri játék, annyira magától értetődőnek tűnő alapötlettel, hogy egyszerűen hihetetlennek tűnik miért kellett ilyen sokáig várni a megvalósulására.

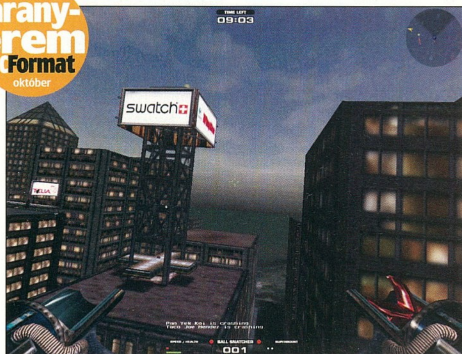


**A grafika kicsit életlen, de ettől még vonzó tud lenni.**

## ÉgQuake

A feladat? Lebegő gömbök összegyűjtése és célba juttatása egy repülő masinában ülve. A baj csak az, hogy a többi játékosnak ugyanez a célja, és randa nagy fegyverekkel vannak felszerelkezve. Igaz viszont, hogy mi sem repülünk üres kézzel – adjuk tehát hozzá a *Quake*-et is a fenti recepthez.

A totális hülyeséget nagyon kevés választja el a zsenialitástól, a *Clusterball*-nak azonban sikerül beverekednie magát a második kategóriába – nem utolsó sorban azzal, hogy alapvetően internetes játékra tervezték. Ahogy a *Quake III*-ban, itt is gyakorolhatunk különböző szinten levő botokkal, de ez nem az igazi – a mágia a hús-vér ellenfelekkel folytatott összecsapásokban rejlik. Kifogások? Kicsit kevés pályát kapunk, és a meglevők sem túl változatosak. Az igazat megvallva semmiből sincs sok, de ennyire alacsony ár mellett ez megbocsátható. **PCF**




**A *Clusterball* csodás, de a reklámok egy idő után idegesítővé válnak...**

### PCFVélemény

↗ Gyors, újszerű akció
↙ Kicsit kevés mindenből

**„Szerény hőshöz hasonlít: kevesen ismerik, pedig klasszikus."** **90%**



Vigyázz, csak akkor mozogj, ha nem figyel a kutya, különben véged...

# SHEEP, DOG 'N' WOLF

**7 990 Ft** Infogrames www.dynamic-systems.hu

Birka, kutya, farkas. Reméljük nem ezt rakják a gyrosba...

**Minimum:** PII-400, 16Mb 3D gyorsító
**Ajánlott:** PII-300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

Egy tisztességes újságírónak képesnek kell lennie arra, hogy pusztán a cikk szövegével közölje a mondandóját, más médiák segítségül hívása nélkül. Most az egyszer azonban legszívesebben kivételt tennénk és egy kis bejátszást illesztenénk be az oldalra, tele kanyonokkal, sziklagömbökkel, befuccsoló bombákkal és hátirakétákkal. Aztán közelebb csalogatnánk a kedves olvasókat, hogy behúzhassunk nekik a képből kiugró vicces boxkesztyűvel.

Ez azonban semmi ahhoz képest, amit Ralph Wolfnak kell elviselnie. A játékban ezt a szerencsétlen teremtményt irányítjuk, a célunk pedig az, hogy minél több birkát orozzunk el Sam Sheep Dog szigorú tekintete elől. A feladathoz rendkívül sokféle segédeszköz áll a rendelkezésünkre, hihetetlenül nyúlós gumiszalagoktól kezdve felturbózott hajszárítókig.

## Sírj, farkas, sírj

Az animáció letisztult, borotvaéles kontúrokkal dolgozik, és egyszerűségében is gyönyörű. A szereplők megformálása abszolút stílusba vágó, Ralph pedig csodálatosan alakítja Wile E. Coyote agyafúrt, mesterien osonó unokaöccsének szerepét a *Tomb Raider*-es beütésű pályákon.

Nehéz további közös tulajdonságokat találni Miss Croft és Ralph között, az viszont biztos, hogy mindkettejüknek meggyűlik a baja az idegesítő kamerával.



A rajzfilmfigurák hajlama az öngyilkosságra szinte lélegzetelállító.

Az *SDNW* egyébként sem ad nagy szabadságot a nézőpont megválasztásában, de néha még ezt a keveset is elveszi, és a végzet azonnal le is csap az emberre.

Tisztában vagyunk azzal, hogy a program gyerekeknek készült, de a rejtvények ezzel együtt sem elég színvonalasak. A cuccokra és a szituációkra nem lehet panasz, az élmény azonban átlagos, a káröröndő kacajok ellenére is.

Esős napokra ideális, de a feladatok szellemi szintje a birkákat juttatta az eszünkbe: az ember gyorsan elkezd valamilyen nagyszabásúbb játék után vágyakozni. **PCF**

### PCFVélemény

↗ Jól adja vissza a rajzfilmek hangulatát
↙ Átlagos játék, néhány extrával

**„Aranyos, de vannak hibái, és mint a rajzfilmek, kiszámítható."** **62%**

## >>REPRINT REMEKEK

A régi mesterek ismét visszatérnek...



A bal oldali figurát irányítjuk, akit éppen elégetnek és lefagyasztanak.

### BALDUR'S GATE

**Kb. 4 000 Ft** Virgin White Label

**Szinte szentségtörés** leárazva látni ezt a programot. Már 3 éves, de még mindig ő a mérce minden RPG számára. Lehengerlő arányok, démoni történetek, remekbe szabott szereplők: igazi mestermű volt annak idején. A grafika már nem korszerű, de hát Mona Lisa sem – ettől még klasszikus marad. Ha most ismerkedsz a műfajjal ideális választás lehet – főleg ennyiért.

↗ Csúcs szerepjáték
↙ Lassan muszáj továbblépni

**„Ha kedveled az RPG műfajt, ezt meg kell venned."** **91%**



„Elegem van az evolúcióból. Mégis csak a vogonoknak van igazuk."

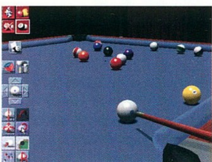
### EVOLVA

**Kb. 4 000 Ft** Virgin White Label

**Az *Evolva*, a *Creatures*** és a *Diablo* furcsa keveréke, nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Most még egy lehetőséget kap, és a grafika nagyszerűségéből ítélve egész jók az esélyei. Alapvetően lövöldözősnek nevezhető, a csavar pedig az, hogy harcosokat nevelhetünk az ellenség erőinek megszerzésével.

↗ Szép, újító
↙ Önismétlő, túl zavaros

**„Totálisan agyatlan akciójáték, egy jó csavarral."** **82%**



„Nem baj, ha csak most mondom meg, hogy színvak vagyok?"

### JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

**Kb. 2 000 Ft** Sold Out Software

**Néhány évvel ezelőtt** jelent meg, de még mindig a világ legjobb snooker szimulátora. Kb. olyan nehéz megtanulni, mint a valódi változatot, és játszani sem könnyebb vele – már csak egy öreg szivar hiányzik, aki kiköhögi a tüdejét a sarokban. Grafikailag ma is megállja a helyét, a zene viszont idővel az idegeinkre megy.

↗ Nincs jobb nála – jelenleg
↙ Botrányos zene

**„Jobb ma egy tyúk, mint holnap egy túzok."** **80%**



„Jaj drágám, nem tudtad volna máshova lerakni ezt a koponyahalmot?"

### PLANESCAPE: TORMENT

**Kb. 4000 Ft** Virgin White Label

**A kezdőrúgást a** *Baldur's Gate* végezte el, a gólokat viszont már a *Planescape* ontotta. A játék életmentő változást jelentett a megszokott varázslós/goblinos tematikához képest. A *Planescape*, mely a valaha készült egyik legerősebb és legeredetibb történettel dicsekedhet, még mindig a világ egyik legjobb RPG-je.

↗ Sátáni, humoros és rabul ejtő
↙ Némelyik csata kicsit lassú

**„Hihetetlenül mély RPG, klassz történet. Mire vársz?"** **93%**

# KILLER TANK

**Kb. 10 000 Ft** Akaei www.akaei.com

**Ha a közelebbről** meg nem nevezett tank motorja olyan primitív lenne, mint a játéké, pedál hajtaná. Ez a legnagyobb baja a *KT*-nek, amely az alapfilozófiájából kifolyólag nem juthat ugyan fel a nagyszerűség csúcsaira, de ettől még élvezetes kocsma utáni, „ehhez már úgysem kell agy" típusú nyomulás lehetett volna belőle. Inkább arcade mint szimuláció, tele van power-upokkal és életerő-csomagokkal, a nem túl meggyőző feladatok viszont egyszerűen elfedik a lényeget: lőj, mielőtt lelőnének. Az engine ugyanakkor a játék leggyengébb részévé teszi azt, ami elméletileg a legfontosabb elem lenne. A látótávolság egyszerűen döbbenetes – az, hogy megtörik a valóság illúziója amikor a dolgok közvetlenül az orrunk előtt (és nem távol tőle) tűnnek elő a semmiből, csak mérsékelten idegesítő, az viszont, hogy egy helikopter képes pontosan akkor elenyészni amikor éppen leradírozni készülünk az égről, teljességgel megbocsáthatatlan.



**Elkaptuk a helikoptert, még mielőtt megmenthette volna a pocsék látótávolság.**

Az ütközésérzékelés gyenge, ráadásul csak bizonyos dolgokat lehet felrobbantani, így aztán tisztán a vakszerencsén múlik találunk-e valamit, ha elkezdjük lőni. Kötelezően kihagyandó darab. **PCF**

## PCFVélemény

↗ Igénytelen
↙ Elkeserítő

**„Arcade nyomulás, pocsék engine-nel és dizájnnal."** **11%**


**Melyik zsokét válasszuk, melyiket? Lehetőség lehetőség hátán. Hm...**

# STABLE MASTERS

**Kb. 8 000 Ft** Midas Interactive

**Rövidre fogva:** a *Stable Masters* egy lóverseny-menedzsment szimulátor. Tele van részletes statisztikákkal – ezeket kell kombinálni a futamok megnyeréséhez. Akik lóversenyre járnak folyton ehhez hasonló számításokat végeznek, és pontosan nekik készülnek az ilyen típusú programok. Nekünk, hétköznapi halandóknak elképesztően bonyolult, a statisztikák kielemzése és a taktika kidolgozása pedig örökre csukott könyv marad.

↗ Részletes lóverseny-menedzselés
↙ Szinte lehetetlen megtanulni

**„Fanatikusoknak kiváló, és az ára sem magas."** **62%**



**Nem a legjobb: a legkisebb koccanástól szanaszét repülnek az alkatrészek.**

# LEGO RACERS 2

**Kb. 10 000 Ft** Lego Media

**Mit csinál az ember,** ha be szeretné bizonyítani, hogy ő a világ legjobb autóversenyzője? Kocsit épít Lego elemekből, álmos településeken száguldozik, és kihívja a helyi vagányokat egy korrekt háztömb körüli versenyre. Bár könnyű ízekre szedni – trükkös fizikai modell és gyenge MI miatt – a tény, hogy egyedül rakhatjuk össze a kocsikat és bárhova elmehetünk velük, azt jelenti, hogy a gyerekek imádni fogják.

↗ Képzeletgazdag autóverseny gyerekeknek
↙ Túl sok duma

**„Nem olyan változatos, mint az építőjáték, de hasonló."** **67%**

# MERCHANT PRINCE II

**10 990 Ft** Talonsoft/Take 2 Interactive www.cdgalaxis.hu

**VEÉEIA. Nem, ez nem** csatakiáltás volt, hanem a Vegyél Egyet És Egyet Ingyen Adunk rövidítése. Érdekesség, hogy a játék nemcsak történelmi kalandozásra hív, de maga is történelmi darab, mivel abba a vonulatba tartozik, amely a *Civilization 1* megjelenésének idején hozta izgalomba a hozzánk hasonló újságírókat. A *Merchant Prince II* körökre osztott, gazdaságra alapozott játék, amelyben hajókat és karavánokat irányítunk keserves módon a térképen, elkerülve a kalózokat és a sivatagokat, olcsón vásárolva és drágán eladva a városokban. Némi (nos, leheletnyi) izgalmat csempész a dolgokba az, hogy igénybe vehetjük a Kardinálisok, a Szenátorok, sőt, a Pápa szolgálatait, de ezzel csak pénzügyi helyzetünkön javíthatunk – ha valaki stratégiai mélységre vágyik, jobban teszi, ha máshol néz körül. A műfaj közben továbbfejlődött (pont a *Civ II* vitte új szintre, amelyet szintén nevetséges összegért szerezhetünk be), az *MPII* pedig ott maradt a semmi közepén. Abszolút hagyományos, leharcolt, és tele van szükségtelen és idegesítő reklámokkal, így aztán rövidítés ide vagy oda, mi ordítani tudnánk tőle. **PCF**


**Itt tervezzük meg az utakat, gyűjtögetünk, és vigyorgunk a primitív grafikán.**

## PCFVélemény

↗ Könnyű beletanulni
↙ De nem érdemes

**„Túl kevés, rettenetes. Inkább a *Civilization*-t vedd meg."** **13%**



**„Hát, ööö, a vámpíroknak is van ilyen, az biztos... Á, azt hiszem elviszem a pénzt."**

# WWTBAM? JUNIOR

**Kb. 10 000 Ft** Eidos Interactive

**Boltokban** a *Leggyengébb láncszem!* (az értékelést lásd a 60. oldalon), így aztán a rivális megpróbál még egyszer kaszálni. A legújabb kiadvány a 8-14 éves korosztályt célozza meg, így aztán a kérdései olyan szintűek, hogy a felnőttek nem tudnak mit kezdeni vele. Alapvetően ugyanolyan, mint a normális *Legyen Ön is Milliomos!* csak könnyebb, a telefonban pedig idióta gyerekek (és nem agyalágyult nagynénik) jelentkeznek, ha segítséget kérünk.

↗ A gyerekek imádják
↙ Unalmas külső

**„Pontosan azt adja, ami a dobozra van írva – és nagyon jól."** **66%**


**Kicsit balra, ez az. Az űrhajóvezetés semmivel sem bonyolultabb a biciklizésnél.**

# JUMPGATE

**Kb. 2500 Ft/hó**

www.mightygames.com

**Manapság még a** szomszéd kutyája is *Elite* stílusú űrbeli szimulátorokat gyárt, de ez az első, amelyik egy állandó online világban játszódik. A történetet egyenesen az egyik *Babylon 5* epizódból vették, a hangsúly pedig a keményvonalas sci-fin van: a *Jumpgate* megjelenésével nagyon sok ember vágyai válnak valóra. Nem sok újdonság van benne, de a jól bevált recept már szinte sírva követelte, hogy valaki az internetre vigye. A fenti webcímről ingyen letölthetjük.

↗ Megtalálható a neten
↙ Kicsit unalmas

**„A kiéhezett tömeg végre az interneten is *Elite*-ezhet."** **71%**

# TIPPEK és TAKTIKÁK

**MILLIÓNYI TIPP** Belefulladsz kedvenc játékod bonyolultságába? Kapaszkodj bele tippjeink mentőövébe.



## Operation Flashpoint

Ha az *Operation Flashpoint* nagy tetszést aratott realizmusa egy kicsit túl sok a képességeidnek, itt van némi segítség, amivel uralmad alá hajthatod a valóságot (legalábbis a játékét). Az isten játékmód (sérthetetlenség) aktiválásához menet közben begépeld be az **iwillbetheone** kódot. A többi szereplőre nincs hatással a dolog, indulhat tehát az Őszövetség legbrutálisabb jelenetit idéző mészárlás.

Ha nem szeretnél ennyire könnyedén végigvalcerezni a játékon, bármikor megajándékozhatod magad a korlátlan mentés lehetőségével. Az *Operation Flashpoint* folyamatosan ellenőrzi az elmentett játékok mappáját, és ha save fájlt talál benne, nem engedélyezi az újabb mentést. Ezt megkerülendő egyszerűen nyomjunk [alt]+[tab]-ot ha menteni szeretnénk, és lépjünk be a **Users\saved\campaigns\1985** könyvtárba. Az itt található fájlt helyezzük át egy másik mappába, majd az [alt]+[tab]-bal lépjünk vissza a játékba. Most már engedélyezett a mentés. Ha szükséges ismételjük meg a folyamatot. Most már semmi sem ment meg attól, hogy te legyél a legjobb...



## MechCommander Gold

Következzen néhány cheatkód arra az esetre, ha a kőkemény *MechCommander* rajongók nekilátnának előásni az első rész porosodó CD-jét, hogy újra formába lendüljenek a *MechCommander 2* kedvéért (az értékelést lásd a 62. oldalon, a demót pedig a CD-n). A csalások aktiválásához lépjünk be a játék gyökérkönyvtárába, készítsünk másolatot a **windows.fit** fájlról, és nevezzük át **ixtlriimceourl**-nek. Most már csak a lent látható kódok egyikét kell beírni a megfelelő helyre, és potyognak is az extrák.

| | |
|---|---|
| **LOGISZTIKAI RÉSZ** | |
| **POUNDOFFLESH** | 1000000 RP |
| **ROCKANDROLLPEOPLE** | Nincs esési súly |
| **HEREITCOMES** | Minden elemből kapunk egyet |
| **MITCHLOVESYOU** | Megjavítja a Mechtárolóban levő összes Mechet |
| **KÜLDETÉS KÖZBEN** | |
| **LORRIE** | Megjavítja és újratölti az összes Mechet és járművet |
| **MINEEYESHAVESEENTHEGLORY** | Megmutatja az egész térképet |
| **DEADEYE** | Profi lövészképesség |
| **LORDBUNNY** | Nyomjuk le a [b], klikkeljünk, és már jön is a légitámadás |
| **GLENNROCKSTHEHOUSE** | A küldetések elején kell beírni – az összes Mechet kimentik, amíg le nem ellenőrizzük a mentési helyzetet |



## TechnoMage

Problémáid akadnak a *Diablo* stílusát követő harc és a *Tomb Raider* jellegű kameramozgás zavarba ejtő keverékével? Az itt következő csalások segítenek megbirkózni az elsővel, ha a másodikra nem is kínálnak gyógyírt...

| | |
|---|---|
| **victory is mine** | Győzelem |
| **now you die** | Vereség |
| **fill this bag** | Plusz 10000 arany |
| **revelation** | Megmutatja a térképet |
| **build anything** | Hozzáférhetővé válik az összes épület |
| **give me power** | Hozzáférhetővé válik az összes varázsige |
| **cheezy towers** | A varázslatoknak nincs térbeli korlátja |
| **restoration** | Sebzési pontok visszaállítása |
| **frame it** | FPS szám megmutatása |
| **i'm a loser baby** | Vereség |
| **grow up** | A kijelölt hős 5 szintet ugrik |



## Echelon

Ha még mindig nyugodt szívvel tudsz játszani vele, anélkül, hogy rettenetes paranoia kezdene gyötörni annak hallatára, hogy az amerikaiak kommunikációs lehallgató rendszere tényleg létezik (legalábbis az európaiak szerint), pont erre van szükséged. A konzol lehívásához nyomd meg a [`]-t, aztán írd be ezt: `srv_success 1`. Az [esc] megnyomása a küldetés sikeres befejezését jelenti.



## Sudden Strike

A kódok aktiválásához mindössze az [enter]-t kell megnyomni játék közben.

| | |
|---|---|
| **"SUPERMAN** | Az egységek birtokba vétele nem okoz károsodást |
| **"STARCRAFT** | Furcsa kinézetű bombázók támadása |
| **"NOFOG** | Megmutatja a térképet az összes járművel együtt |
| **"STATICFOG** | A nofog csalás kikapcsolása |



## Anachronox

Az Ion Storm *Deus Ex*-re adott válasza (amely a jelek szerint egyben a cég hattyúdala is lett), még a legjobb pillanataiban is trükkösnek bizonyulhat, a legrosszabbakban pedig maga a katasztrófa. Íme néhány csalás, amelyekkel kivághatjuk magunkat a látszólag megoldhatatlan helyzetekből. Először a Debug módot kell bekapcsolni, hogy hozzáférhessünk a konzolhoz. Nyissuk meg valamilyen szövegszerkesztőben (lehetőleg a Jegyzettömbben) az **Anachronox\anoxdata\configs\default.cfg** fájlt. Keressük meg a „set debug" sort, és változtassuk az értéket 0-ról 1-re.

Miután ezzel elkészültünk indítsuk el a játékot, menet közben nyomjuk le a [~]-t, és írjuk be a következők valamelyikét.

| | |
|---|---|
| **INVOKE 1:86** | Cheat menü |
| **BATTLEWIN** | Megnyerjük a csatákat |
| **NOCLIP** | Nincs több tárazás |



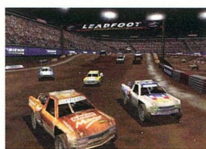
## Sheep

Klasszikus játék, legalábbis a neve alapján. Menjetek és terelgessétek a birkákat. Ha pedig meguntátok, miért ne próbálnátok ki a következők valamelyikét?

| | |
|---|---|
| **FATSHEEP** | Birkanövesztés |
| **MINISHEEP** | Birkazsugorítás |
| **POOSHEEP** | Festői birkakaka |
| **CANCELCHEATS** | Kódok kikapcsolása |

## Leadfoot

Ha elég pénz akarunk szerezni ahhoz, hogy bármit megvehessünk, egyszerűen írjuk be a **megasaxon** kódot az új karriert indító képernyőn. A csalás 1 000 000 dolcsit hoz a konyhára. Ismételgessük a végtelenségig, és a világ – legalábbis a játéké – a lábunk előtt hever majd.



**Próbáljuk ki a milliomosok életét.**

## Változtassa meg munkakörülményeit!

Néha bizony előfordul, hogy úgy érzi, nincs kedve bemenni az irodába. A Cordless Desktop Optical™ segítségével egyesítheti a munkát és az élvezetet. Szinte bármilyen testhelyzetben dolgozhat. A különlegesen lapos billentyűzethez a navigálást megkönnyítő, külön görgetőkerék tartozik, és nincs zsinór sem, amely a fontosabb dolgok útjába állna. Ez a teljes vezeték nélküli szabadság.





*Cordless Desktop™ Optical*



Felülnézet



Alulnézet

*Nincs golyó, nincs vezeték*




www.logitech.com/keyboard

# →Előfizetés Spórolj!

# PCFormat

Igen, előfizetek a **PCFormat** magazinra, a következő számtól kezdve.

**Vezetéknév:** ______________________

**Keresztnév:** ______________________

**Cím:** ______________________

______________________

**Irányítószám:** □□□□

**Telefonszám:** ______________________

**E-mail:** ______________________

**Aláírás:** ______________________

**Negyedéves előfizetés** □

**Féléves előfizetés** □

**Egyéves előfizetés** □

**Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani.**

**Név vagy cégnév:** ______________________

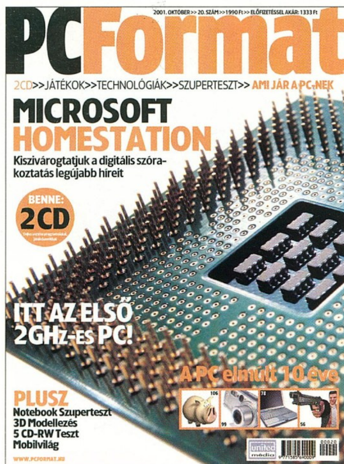
**Cím:** ______________________

______________________

**Irányítószám:** □□□□

**Telefonszám:** ______________________

**Aláírás:** ______________________




# HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

## Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon, hétköznap 9-17 óráig.

## Faxon:

A mellékelt adatlap elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

## Postai úton:

A mellékelt adatlapnak a kiadó címére való visszaküldésével.

## Interneten:

A **www.pcformat.hu** oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

# MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- Akár 33%-ot is megtakaríthatsz a vételárból
- Az újság házhoz érkezik
- Visszafizetési garanciát nyújtunk

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

# MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

| | Normál ár | Előfizetéses ár | Megtakarítás |
|---|---|---|---|
| Negyedéves előfizetés | 5 970 Ft | 4 990 Ft | 17% |
| Féléves előfizetés | 11 940 Ft | 8 990 Ft | 25% |
| Egyéves előfizetés | 23 880 Ft | 15 990 Ft | 33% |

# MOST 4 SZÁM INGYEN, HA 12 HÓNAPRA ELŐFIZETSZ A PCFormat MAGAZINRA!



# Próbák és Tesztek

## Szoftverek/Hardverek/Alkalmazások/Újdonságok

## Technológia: átok vagy áldás?



Mike Abolins Tesztlabor-vezető

Miközben ezt a bevezetőt írom, éppen arra várok, hogy a telefonosok beszereljék a vonalamat az új lakásomban. Ez a helyzet adott alkalmat arra, hogy elgondolkozzam, milyen egyszerűvé, ugyanakkor milyen végtelenül bonyolulttá is teszi a költözést a mai technológia. Kezdjük a jó oldallal: az e-mail címem ugyanaz maradt, ahogy a mobilszámom is. A rokonok és az ismerősök tehát el tudnak érni akkor is, ha nem írom meg mindenkinek az új címem.

A dolog rossz oldala az, hogy az embernek szét kell szednie a PC-jét, annak minden perifériájával együtt, majd az egészet ismét összeszerelnie az új helyen. Sosem sejtettem volna, hogy ennyi kábel, csatlakozó és részegység bújik meg az íróasztalom környékén, ha most nem kell apró darabokra szednem az egészet. Már alig várom azt az időt, amikor a laptopokba is tisztességes videokártyákat szerelnek Ha végre mindent meg lehet majd csinálni egy notebookkal – nos, akkor mondom majd, hogy boldog ember vagyok.

## Szakmai kérdések

**A tesztlabor**
Sok-sok éve foglalkozunk már PC-s programok és perifériák tesztelésével. Szakértőink ugyanarra kíváncsiak, amire Te, és hidd el, nem kell a szomszédba menniük egy kis őszinteségért.

**Aranyérem**
A hasznos újításokat, a jó minőséget és a kivételes ár/érték arányt mi is nagyra értékeljük. Az Aranyérem csak a legjobbaknak jár, így nyugodtan megbízhatsz benne.

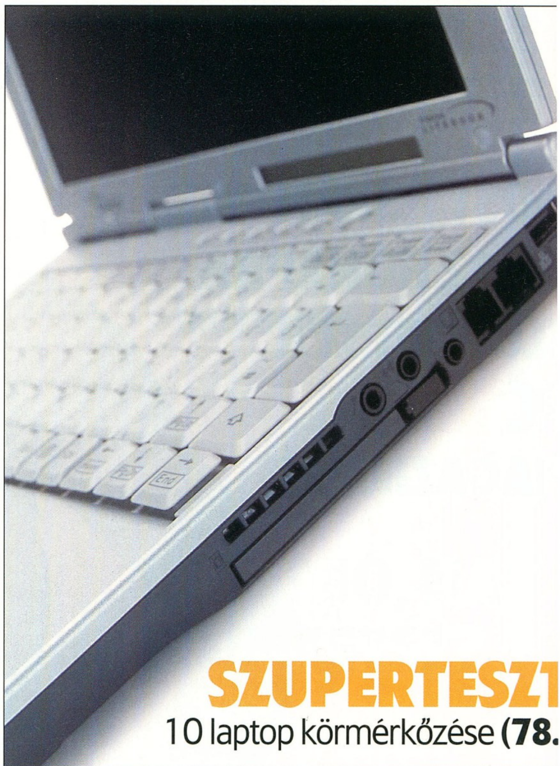
**Ezt vedd meg!**
Ezt a díjat a legjobb vételek kapják. A PC fejlesztése sokba kerül, ezért nem mindegy, hogy milyen teljesítményt kapunk a pénzünkért.

**Díjak**
A legjobbak ezeket kapják majd.



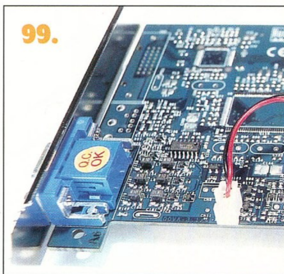






**SZUPERTESZT**

10 laptop körmérkőzése (78.





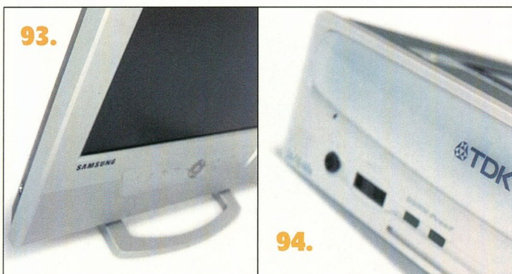




**ARCHOS MINIHD**
...avagy hogyan ismerkedjünk az irodában **(96.)**




**EVOLUTION 2000**
Csak 1,5 gigás a géped? Piha... **(92.)**




**93.**

**94.**

# AZ E HAVI...



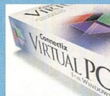
**DIGITÁLIS KAMERA**
## DSC-P1 CYBER-SHOT
A Sony ismét bebizonyította, hogy méltatlanul nevezik a PC-ipar szőke cicájának. Bár igazából ez is dicséret...



**FÁJLKEZELÉS**
## QUICK VIEW PLUS
Indítsd el az *Intéző*-t, köszönj el tőle szépen, és a fájlkezelést mostantól bízd szakértőre.



**VIDEÓKÁRTYA**
## MORPHEUS GEFORCE3
A neve a *Mátrix*-ra emlékeztet, de a tudása semmivel nem haladja meg az elődeit... Vagy mégis?




**EMULÁTOR**
## VIRTUAL PC
Futass több operációs rendszert egyetlen PC-n anélkül, hogy előtte informatikussá kelljen képezned magad.



**NYOMTATÓ**
## EPSON STYLUS C40UX
Az Epson új tintasugaras nyomtatóval jelentkezik ugrásra. Kérdés: fejes vagy hasas?

**HARDVER**


78 Laptop Szuperteszt
86 Hazai pálya
91 Morpheus GeForce3
92 Evolution 2000
93 SyncMaster 171MP & Wacom Graphire 2
94 CD-RW-k tesztje
96 Epson Stylus C40UX & Archos MiniHD


**SZOFTVER**


97 NeoTrace Pro & PC Relocator
98 Director 8.5 Studio & Quicken 2001 Deluxe
99 Beméreve: szoftverek




PCFormat Szuperteszt

10 laptop
Az olcsótól
a drágáig.

# Notebookok

Az asztali PC-k diktatúrája még ma is tart, de már egyre többen állnak át hordozható gépek oldalára. Segítsük a lázadókat: vegyünk mi is notebookot!

A notebookok piacán hatalmas a választék. Az árak határa a csillagos ég, de sokan azt mondják, hogy egy olcsóbb modell is tökéletesen megteszi. Néhány esetben (pl. ha csak szövegszerkesztésre kell a gép) ez igaz lehet, de sokszor előfordul, hogy a gép megvétele után kiderül: mégis csak magasabbak az igényeink.

Az olcsó notebookokkal az a legnagyobb baj, hogy nagyon drága a későbbi fejlesztésük – ha egyáltalán lehetséges. Még a (fix) merevlemez nagyobbra cserélése is drága mulatság, hiszen ha nem akarjuk érvényteleníteni a garanciát, a méregdrágán dolgozó szakszervizeket kell felkeresnünk.

## Az olcsóság ára

Az alacsonyabb ár miatt ránk kényszerített kompromisszumok ráadásul egymást erősítve hatnak a gép teljesítményére. Egy olcsó alaplap, egy lassú RAM-modul kis kapacitású merevlemezzel és elavult processzorral kiegészítve nagyon lassú notebookot eredményez, ráadásul ezt gyakran az akku hosszabb üzemideje sem ellensúlyozza.

Az egyetlen valódi megoldás az, ha a nézelődést a középkategóriával kezdjük. Amennyiben sikerült feltornáznunk a notebookra fordítható keretet 5-600 ezer Ft-ra, olyan gépet kapunk, amely nagy teljesítményű, szép képernyője van és rengeteg porttal szerelték fel. Gyakran még a meghajtók is kivehetők, így a későbbi upgrade sem okozhat gondot. Ezért az árért már hosszú élettartamú akkut és 20-30Gb-ot merevlemezt is joggal várhatunk el.

Ha még ennél is többet költhetünk, már nagyon közel kerülünk az ún. ultraslim kategóriához. Ezek a szemet gyönyörködtető gépek ugyanazt tudják, mint egy átlagos notebook, de sokkal könnyebbek. Aki tartott már az ölében hosszabb ideig egy 3,5kg-os monstrumot, az tudja, milyen sokat jelent ez.

**>>Az olcsó notebookokkal az a legnagyobb baj, hogy nagyon drága a későbbi fejlesztésük.**



# ACI ETHOS

**Kb. 820 000 Ft** Ethos

Amikor az ember laptopot tervez, először egy olyan processzort kell kiválasztania, amelyik kevésbé melegedik és keveset fogyaszt. Ehhez képest az ACI Ethosban egy hagyományos 1GHz-es Pentium ketyeg, ami állandóan zúgó ventillátort és mindössze 74 perces akkuüzemidőt von maga után.

Persze ehhez az ACI-nak is van néhány szava, egészen pontosan kettő: a teljesítmény és az ár.

Kezdjük a teljesítménnyel. A *SYSmark 2001* nevű tesztprogramban az Ethos érte el messze a legtöbb pontot, nevezetesen 95-öt (egyedül a Sony VAIO közelítette meg). Ez az eredmény azért is tiszteletreméltó, mert a borítás alatt egy átlagos, 20Gb-os merevlemez és egy integrált videóvezérlő lapul.

A költségek ilyetén csökkentése szokatlan nagyvonalúságot tett lehetővé a gyártótól. Egyedül az ACI tartalmazott mindent abból a listából, amit a kívánatos interfészekről összeállítottunk, úgymint FireWire, infravörös kapcsolat, LAN, két USB-port és tévékimenet. A mellékelt *Office 2000* (a Small Business verzió) szintén sokkal többre képes, mint a máshol látott csekély tudású irodai programok. Kapunk még egy hordtáskát is, ami ugyan nem olyan szép, mint a Picóé, de legalább később ilyet sem kell már venni.

Az operációs rendszer telepítésével viszont nagyon nem voltunk megelégedve. Bekapcsolás után az *Explorer*-en kívül semmi sem indult el, még a systray.exe sem (vagyis nem láttuk pl. az órát). Ennek ellenére ha nem bánjuk, hogy sok mindent magunknak kell elvégeznünk, és nem lomboz le minket az akku rövid üzemideje, az ACI-vel nagy teljesítményhez jutunk a pénzünkért.



## →Tények

**CPU:** 1GHz PIII
**RAM:** 256Mb
**Adattárolás:** 30Gb HD, beépített floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 14,1 colos TFT
**Videóvezérlő:** SiS 630
**Interfészek:** FireWire, 2 x USB, párhuzamos port, VGA out, PS/2, TV out, infra, RJ11 (modem), RJ45 (Ethernet), 1 x PCMCIA (Type II)
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 308 x 254 x 37mm
**Súly:** 3kg
**Extrák:** 32Mb-os Thumbdrive, hordtáska
**Web:** www.aciplc.com

## PCFVélemény

↗ Nagy teljesítmény, rengeteg port, *Office* és Thumbdrive
↙ Állandóan zúgó ventilátor és gyenge akku

**„Nagy teljesítményű és sokat tud, csak ne távolodjunk nagyon messzire vele a konnektortól."**

**84%**

| | |
|---|---|
| **ACI ETHOS** Kb. 820 000 Ft | **COMPAQ PRESARIO 17XL492** 760 000 Ft |
| **FUJITSU-SIEMENS LIFEBOOK** 850 000 Ft | **GATEWAY SOLO 9500SE** 620 000 Ft |
| **H-P OMNIBOOK 500** 792 200 Ft | **PACKARD BELL EASYNOTE SC 3700** 700 000 Ft |
| **PICO GRADUATE** Kb. 600 000 Ft | **SONY VAIO PCG-FX205K** Kb. 820 000 Ft |
| **TINY MEDIABOOK 1000** Kb. 615 000 Ft | **TOSHIBA SATELLITE 2800-500** Kb. 915 000 Ft |







# COMPAQ PRESARIO 17XL492

**760 000 Ft** Compaq

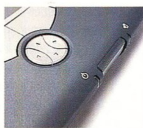
Azt mondják, ízlések és pofonok. Valóban: egyesek a fémszínű, ezüstösen csillogó laptopokat szeretik, míg mások a hagyományosabb, konzervatívabb fekete gépekre esküsznek. A Compaq Presario 17XL492 valahol félúton helyezkedik el: érdekes és vonzó lehet az újat szerető felhasználó számára, de elég visszafogott ahhoz, hogy az ülésteremben is jól mutasson.

Ami viszont a külső alatt van, az eléggé felemás, így a Compaq notebookja nem tudja felvenni a versenyt a legjobbakkal. Nem mintha lassú lenne, hiszen a 750MHz-es PIII processzorral szerelt gép átlag feletti értéket, egészen pontosan 81 pontot ért el a *SYSmark 2001*-ben, de ennyi pénzért ennél jóval többre számítottunk.

A Compaq szerint a 17XL492 „vékony és könnyű", de nem sok idő kellett ahhoz, hogy rájöjjünk: ez azért enyhe túlzás. Méreteit tekintve sokkal közelebb van az átlagos notebookokhoz, mint az ultraslimekhez.

Hogy valami jót is mondjunk: az 14,1 colos TFT képernyő éles, tiszta és fényes képet ad, így akár DVD-zésre is használható (bár a mellékelt *DVD Express* nevű lejátszóprogram elég gyengécske). A billentyűzet szintén remek: a gombok egy része programozható, beállíthatjuk a hangerőt és egy négyirányú scrollgombbal kényelmesebben böngészhetjük a weboldalakat.

A baj csak az, hogy hiába osztunk ki a Presariónak néhány jó pontot, mindig találunk valamit, amin bosszankodni lehet (pl. a hátsó portvédők gyatra kivitelezése, a FireWire, az infravörös és a soros port hiánya stb.). Az 500 ezer Ft-os árkategóriába ezek a szépséghibák még beleférnek, a 800 ezerbe viszont már nem.



### →Tények

**CPU:** PIII-750 SpeedStep
**RAM:** 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, külső floppy
CD/DVD: 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 14,1 colos TFT
**Videóvezérlő:** ATI Rage Mobility M1 AGP
**Interfészek:** 1 x PCMCIA (Type II) slot, fülhallgató-kimenet, RJ11 (modem), RJ-45 (Ethernet), 2x USB, VGA out, TV out, párhuzamos, PS/2
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 325x300x26mm
**Súly:** 2,8kg
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.compaq.co.uk

### PCF Vélemény

↗ Jó minőségű képernyő és billentyűzet
↙ Kevés port, átlagos teljesítmény, magas ár

**„Sok minden jó benne, de sem szolgáltatásai, sem a teljesítménye nincs összhangban az árával."** **71%**

# FUJITSU-SIEMENS LIFEBOOK S-4572

**850 000 Ft** Fujitsu-Siemens

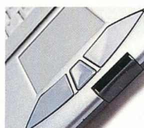
Mondja már el valaki, miért van az, hogy minden ultraslim notebook fémesen csillogó borítást kap. A Lifebook külsejével mindenesetre semmi baj sincs: kissé sápadt a színe, de nekünk pont ez tetszett benne. A készülék mindössze 1,75kg súlyú, de még így is sikerült helyet szorítani benne egy kivehető meghajtónak (ennek a helyére akár egy CCD kamera is tehető). Az S-4572-höz jár még egy külső floppymeghajtó, ami a portreplikátoron keresztül csatlakoztatható a géphez.

A méretnek természetesen nem szabad a teljesítmény rovására csökkennie. És valóban: a *SYSmark 2001*-ben elért 85 pont sokkal jobb volt, mint amennyit a 750MHz-es processzortól elvártunk volna. Az akkuteszt szintén kellemes meglepetést hozott: a rendszer egyetlen feltöltéssel akár négy órán át is működik.

Az S-4572-n sajnos nincs FireWire-port, de némi felárért a portreplikátoron keresztül csatlakoztathatunk hozzá egyet. A 12,1 colos megjelenítő széles szögtartományból is élvezhető képet ad.

Sajnos a billentyűzettel nem volt minden rendben: a kiosztása jó, a kurzorbillentyűk és az enter kellő méretűek, de a gombok nem mélyednek be eléggé, így néha nem érezni, hogy valóban lenyomtuk-e őket.

A szolgáltatások terén viszont a Lifebook magasan kiemelkedik a mezőnyből: a szokásos portokon kívül infrakapcsolatra, LAN, illetve modem használatára is lehetőségünk van. Ezenkívül kapunk még egy SmartCard olvasót is, ráadásul mindez viszonylag elfogadható áron lehet a miénk.



### →Tények

**CPU:** PIII-750 SpeedStep
**RAM:** 256Mb
**Adattárolás:** 10Gb HD, külső floppy, cserélhető belső meghajtó
**CD/DVD:** 8x DVD/4x 4x 24x CDRW
**Képernyő:** 12,1 colos (1024x768)
**Videóvezérlő:** 4Mb ATI Rage Mobility-M PCI
**Interfészek:** SmartCard-olvasó, IrDa 1.1, 2x USB, PC Card (Type II) slot, VGA out, 10/100 Mbps LAN, 56kbps modem, 1x soros, 1x párhuzamos
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 288x227x30mm
**Súly:** 1,75kg
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.fujitsu-siemens.hu

### PCF Vélemény

↗ Könnyű, nagy tudású, gyors és sokáig bírja az akkuja
↙ Kicsi képernyő, átlag alatti billentyűzet és csak 10Gb-os HD

**„Azoknak, akik a kis méretet, a nagy teljesítményt és az elfogadható árat egyaránt fontosnak tartják."** **90%**

BAPCO MadOnion.com
SYSmark2001
Real World, Real Benchmarks
abPro » Products » SYSmark2001
PURCHASE
FEATURES
Real World Cases
SYSmark®2001 has been develope based on your requests and comments. We are very proud to sa that it represents a quantum leap

# Hogyan teszteltünk?

PCF LABORATÓRIUM

A tíz különböző notebook a hasonlóságok ellenére is tíz külön világ.

**Az akku üzemideje fontos** szempont a vásárláskor. Ennek teszteléséhez kikapcsoltuk az energiatakarékos üzemmódot, maximumra vettük a teljesítményt és a képernyő fényerejét, majd futtatni kezdtünk egy segédprogramot, ami mindössze annyi csinált, hogy időnként írt valamit a merevlemezre. Az így kapott adatok természetesen valamivel alacsonyabbak annál, mint amit normális használat között mértünk volna.

A teljesítmény méréséhez a *SYSmark 2001*-et használtuk. Ez a program gyakran használt szoftverek (pl. *Dreamweaver*, *Adobe Premiere*, *Photoshop*, *Microsoft Office* stb.) alapján méri a műveleti sebességet. A merevlemezek teljesítményét a *SiSoft Sandra* nevű programmal teszteltük.

# Mire ügyeljünk?

A processzor sebességén és a merevlemez kapacitásán túl sok minden más is fontos.



## Cserélhető meghajtók

Ezek nagyon hasznosak lehetnek: ha elromlanak, könnyebb cserélni őket, egyszerűbben upgradelhetők DVD-re vagy CD-íróra, és gyakran még extra akkut is tehetünk a helyükre.



## Billentyűzet és mutatóeszköz

Vásárlás előtt ellenőrizzük le a billentyűzet kiosztását, méretét és a mutatóeszköz használhatóságát. A touchpadek könnyebben kezelhetők, de egy kis gyakorlással a trackpoint pontosabbnak bizonyul.



## Portok

Modem- és USB-port minden notebookon van, de ez még messze nem elég. A FireWire-rel nagyobb sebességet érhetünk el, a PS/2 porthoz egeret köthetünk, míg egy hálózati vagy egy infraporttal ajtót nyitunk a külvilág felé.



## Képernyő

Ne becsüljük túl a jelentőségét: egy 12,1 colos képernyő ugyanazt a felbontást tudja, mint egy 15 colos modell. Ráadásul kevesebbet is fogyaszt.



# GATEWAY SOLO 9500SE

**620 000 Ft** Gateway

Egy jó notebook kicsi, könnyű és elegáns – kár, hogy a Gateway Solo 9500SE-re egyik jelző sem illik igazán. Nem is csoda, hiszen ez a notebook inkább a középkategória alját célozza meg. A nagyobb méretnek ráadásul viszont kézzelfogható előnyei vannak: például a nagy fényerejű, 15 colos képernyő (a sorozat következő modelljének képátlója már 15,7 col!).

A billentyűzet szintén kényelmes, bár igazság szerint a kurzorbillentyűket nagyobbra is készíthették volna. A szokatlan helyen, a gép elején található hangszórók az átlagosnál jobban szólnak, így ezen a laptopon akár egy DVD-film megnézése is kellemes élményt nyújt (bár a kétórás akkuüzemidő e tekintetben nem sok rugalmasságot engedélyez).

A portok számbavétele ismét lehoz minket a földre. A rögvalóság az, hogy nincs sem FireWire, sem LAN vagy infraport, mi több PS/2 portból is csak egyet alakítottak ki a készítők.

A SOLO 9500SE *Windows ME*-t futtat a szokásos *Windows 2000* helyett, újabb bizonyítékát adva annak, hogy ezt a rendszert inkább az otthoni felhasználók igényeit szem előtt tartva állították össze. A mellékelt *Microsoft Works Suite 2001*-nek és a *Norton AntiVirus*-nak viszont bárki nagy hasznát veheti.

A Solo 800MHz-es PIII processzor hajtja, 128Mb RAM van benne és 20Gb-os merevlemezt adnak hozzá. A gép teljesítménye átlagos, de a legtöbb feladatot gond nélkül elvégzi. A kivehető meghajtók itt is jó szolgálatot tesznek: a floppy vagy a DVD egyszerűen eltávolítható, és a helyére tetszés szerint más részegységet tehetünk.



## →Tények

**CPU:** PIII-800 SpeedStep
**RAM:** 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, belső floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 15 colos TFT
**Videóvezérlő:** ATI Rage Mobility M4
**Interfészek:** VGA out, párhuzamos, soros, PS/2, 2x USB, RJ11 (modem), 2x PCMCIA (Type II) slot
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 320x261x39,6 mm
**Súly:** 3,5kg
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.traco.hu

## PCF Vélemény

↗ Alacsony ár, tűrhető teljesítmény, kivehető meghajtók
↙ Ormótlan design, nincs se FireWire, se LAN, se infraport

**„A Solo azt nyújtja, amire az ára alapján számítani lehet. Általános használatra megfelel, többre nem."** 77%



# HEWLETT-PACKARD OMNIBOOK 500

**792 200 Ft** Hewlett Packard

Sokak szerint nem a méret a lényeg, de a notebookok világában minden milliméternek és dekagrammnak van jelentősége. Az 1,6kg-os Omnibook 500-at szerencsére az anyagtakarékosság jegyében tervezték, és a tervezők nagy gondot fordítottak a külső megjelenésre.

Az Omnibook képernyője mindössze 12,1 colos, de éles, tiszta képet ad, és ugyanúgy 1024x768-as felbontású, mint a konkurencia termékei. A kisebb megjelenítő kevesebb áramot is fogyaszt: valószínűleg ez az oka annak, hogy a HP notebookja 166 percig működött egy feltöltéssel.

Az Omnibook kis mérete ellenére egy modem-, egy LAN-, két USB- és egy VGA out portot rejt, a Type II-es PCMCIA slotról nem is beszélve. A billentyűzet majdnem teljes méretű, ezért kényelmesen használható. Az egeret itt TrackPoint helyettesíti.

A ház belsejében egy 700MHz-es SpeedStep PIII CPU dobog, egy 20Gb-os merevlemez és 128Mb RAM társaságában (utóbbi 512-ig bővíthető). A *SYSmark 2001*-ben mért sebesség átlagos teljesítményre utal, de ez a legtöbb alkalmazáshoz bőven elegendő. A kis méret hátránya, hogy a floppy és a 24x-es CD-ROM meghajtó csak a különálló dokkolóállomáson keresztül érhető el. Ezen természetesen újabb portokat találunk (soros, párhuzamos, két PS/2 és TV out – infraport és FireWire viszont nincs).

Mindent egybevetve az Omnibook előnyeit súlyosabbnak érezzük a hátrányainál, így ha van pénzünk egy ultraslim notebookra, a HP modelljével nagyon jól járunk.



### →Tények

**CPU:** PIII-700
**RAM:** 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, floppy a dokkolóban
**CD/DVD:** 24x CD-ROM (a dokkolóban)
**Képernyő:** 12,1 col, 1024x768
**Videóvezérlő:** ATI Rage Mobility M1, 8Mb, 2 x AGP
**Interfészek:** 2x USB, VGA out, RJ11 (modem), LAN, 1x Type II PCMCIA slot (soros, párhuzamos és TV out a dokkolón)
**Kurzorvezérlő:** TrackPoint
Méret: 221x279x25mm (a dokkoló: 279x249x38 mm)
**Súly:** 1,6kg (a dokkoló 0,75kg)
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.hp.hu

### PCF Vélemény

↗ Kis méret, hosszú üzemidő, bővíthető, elegáns
↙ Drága, kicsi a képernyője, átlagos teljesítményű

**„Az Omnibook 500 egyike a legsokoldalúbb és legszebb ultraslim laptopoknak. Csak kissé drága."**

**85%**




# Mobil processzorok

Lassan járj, tovább érsz!

A processzorokról általánosan elmondható, hogy minél gyorsabbak, annál többet fogyasztanak és annál forróbbak lesznek működés közben. Egy asztali gépben ventilátorokkal és hűtőbordákkal még kezelhető a melegedés, a notebookokban viszont már kevésbé.

A megoldást a mobil processzorok új generációja jelentheti. Az Intel mobil PIII-as CPU-jai a SpeedStep technológiáját használják. Amikor a SpeedStep processzorok a konnektorból kapják az áramot, maximális teljesítménnyel működnek, de amikor az akkuból veszik az energiát, lelassulnak (legtöbbször 150MHz-cel). Ez nagyjából 20%-kal csökkenti az áramfogyasztást.

Ezek a CPU-k azonban jóval drágábbak, ezért ha az akku üzemideje kevésbé lényeges, jobb ha a hagyományos processzorokat választjuk.

# Bővítés

Most, hogy költöttél egy csomó pénzt a notebookodra, nézd meg, mit lehetne még javítani rajta.



### CompactFlash

Ha egy PCMCIA-slotba illeszkedő CompactFlash adaptert teszel a gépedbe, azonnal megnézheted a digitális fényképezőgéped felvételeit (feltéve, hogy az is CompactFlasht használ).
Kb. 5 ezer Ft, **www.dabs.com**.



### LAN

Nem tudod hálózatra kötni a géped? Akkor vegyél hozzá egy 10Mbps-es PCMCIA hálózati kártyát.
Kb. 10 ezer Ft-tól, **www.simply.co.uk**



### Zip adapter

Ha a gépedben csak egyetlen USB port árválkodik, átalakítókat (pl. az Iomega Zip-drive adapter) kell venned, hogy többféle hardvert is hozzácsatlakoztathass.
Kb. 12 ezer Ft, **www.dabs.com**



### Clik!

Az Iomega Clik! meghajtója a PCMCIA slotra kötve 40Mb-nyi tárolási kapacitást biztosít.
Kb. 31 ezer Ft, **www.iomega.co.uk**






# PACKARD BELL EASYNOTE SC 3700

**700 000 Ft** Packard Bell

Hogyan győzzük meg az otthoni felhasználókat arról, hogy a mi notebookunkat válassza?

A Packard Bell úgy tűnik, tudja a választ. Az első szabály: a teljesítményt csökkentsük „még elfogadható" szintre. Az EasyNote-ban például csak egy 700MHz-es PIII dolgozik, így nem csoda, hogy a *SYSmark*-tesztben csupán hátulról a második eredményt érte el.

A második szabály: ne takarékoskodjunk a mellékelt szoftverekkel. Nosza, a Packard Bell a *Print Artist*-ot, a *Ulead Video Studio*-t, az *Internet Phoneephone*-t, többféle, gyerekeknek szóló oktatóprogramot, valamint a *Microsoft Money*-t és a *Word 2000*-et tette a csomagba.

Nem árt az sem, ha a felhasználónak elegendő port áll a rendelkezésre. A LAN-kapcsolat talán felesleges (nincs is), de a FireWire-nek, a két USB és egy PS/2 portnak, illetve a PCMCIA slotnak mindenki hasznát veszi.

Természetesen a designról sem szabad elfeledkezni. A kezdők az elegáns notebookokat szeretik, hogy dicsekedni tudjanak a barátaiknak. A Packard Bell tervezői egy csillogó, ezüstös színű borítást húztak az SC 3700-ra, ami teljesen átlagos ugyan, viszont nagyon hatásos. A 14,1 colos képernyőről és a touchpadról nincs mit mondani: mindkettő feltűnés nélkül végzi a dolgát.

Az utolsó szabály: ne feledd az extrákat! Az SC 3700 esetében ez annyiból áll, hogy a notebook elindítása nélkül is hallgathatunk CD-t az elől lévő gombok és az LCD-panel révén. Tovább érdekesség, hogy a borításon külön fény jelzi, ha e-mailt kaptunk. Ha mindezt még jutányos áron is kínáljuk, le sem lehet majd kaparni rólunk a vásárlókat.

### →Tények

**CPU:** PIII-700 SpeedStep
**RAM:** (max.) 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, belső floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 14,1 TFT (1024x768)
**Videóvezérlő:** ATI Rage Mobility M1
**Interfészek:** PS/2, FireWire, 2x USB, RJ11 (modem), soros, párhuzamos, VGA out, TV out, Type II PCMCIA slot, mic in, stereo line in, fülhallgató-kimenet
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 310x265x40mm
**Súly:** 3,2kg
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.szinvanet.hu

### PCFVélemény

↗ Jól néz ki, sokféle programot adnak hozzá, FireWire
↙ Igazán komoly alkalmazások futtatására nem alkalmas

**„Az EasyNote nem a világ leggyorsabb laptopja, a kezdőknek viszont éppen ideális."** **87%**

# PICO GRADUATE

**Kb. 600 000 Ft** Pico

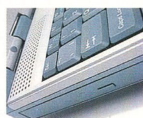
Valóban közel egymillió forintot kell elköltenie annak, aki csúcsteljesítményű laptopra vágyik?

A Pico szerint nem, hiszen az 1GHz-es PIII-mal, 256Mb RAM-mal és 8x-os DVD-ROM-mal szerelt, *Windows 2000 Professional*-t futtató Graduate átszámítva kb. 600 ezer Ft-ért is a miénk lehet. Ráadásul ehhez viszonylag kis méret is járul – a Graduate nem veszi fel a versenyt a Hewlett Packard Omnibookjával, de 2,8kg-os súlya még így is kb. 20 százalékkal kisebb, mint pl. a Gateway Soloé.

Ezek után kíváncsian vártuk, hogy muzsikál majd a Graduate a *SYSmark 2001* alatt, de sajnos csalódva kellett látnunk, hogy a tesztprogramot nem tudjuk telepíteni a rendszerre. Hasonló problémával már két másik, szintén *Windows 2000 Professional*-t futtató notebooknál is találkoztunk, így ezt a hibát nem róttuk fel a Graduate-nek. Az akkuteszt már értékelhető eredményt hozott: a Pico 166 percig működött egy feltöltéssel.

Sajnos a spórolásnak is láthatók a jelei: a megjelenítő elfogadható minőségű, de 14,1 colos méretével az átlagosnál valamivel kisebb képet ad. A videóvezérlő egy alaplapra integrált SiS 630-as, ami – mivel saját memóriája nincs – 8Mb-ot eszik meg a rendszer RAM-jából. A portválaszték szintén elég szegényes: mindössze egy USB- és egy PCMCIA-portot kapunk, FireWire-t nem (infrát viszont igen).

A legnagyobb baj a Graduate-tel azonban mégsem ez, hanem a rendkívül zajos ventilátor, ami majdnem olyan hangosan zúg, mint egy asztali gépé, ráadásul szinte állandóan megy.



### →Tények

**CPU:** 1GHz PIII
**RAM:** 256Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, beépített floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 14,1 colos TFT
**Videóvezérlő:** integrált SiS 630
**Interfészek:** USB port, soros, párhuzamos, VGA out, PS/2, IrDa 1.1, 1x Type II PCMCIA, RJ-11 (modem), LAN
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 285x238x40mm
**Súly:** 2,8kg
**Extrák:** bőr hordtáska
**Web:** www.picosystems.co.uk

### PCFVélemény

↗ Nagy tudás, kedvező ár, bőr hordtáska
↙ Hangos ventilátor, kis teljesítményű videóvezérlő

**„Ha nem zavar a ventilátor állandó zúgása, a Pico Graduate-tel jól jövünk ki a notebookvásárlásból."** **83%**




# SONY VAIO PCG-FX205K

## Kb. 820 000 Ft Sony

A Sony laptopjai – és általában a Sony számítógépes termékei – legtöbbször stílusosságukkal, sikkjükkel hívják fel magukra a figyelmet, így a behemót, fekete és meglehetősen unalmas külsejű VAIO PCG-FX205K az első pillanatokban csalódást okozott. Valahogy minden nagyon átlagosnak tűnt rajta: a 3,2kg-os súly éppúgy, mint a közepes méretű billentyűzet, a touchpad, a 20Gb-os merevlemez, sőt még a portválaszték is (soros, párhuzamos, modem, LAN, VGA out és i. Link – ez utóbbi a FireWire Sony-féle változata). Feltűnő volt viszont, hogy a VAIO-ra se Jog Dialt, se infraportot nem tettek.

Idővel viszont egyre több jó tapasztalatra tettünk szert. A 850MHz-es CPU és a 128Mb RAM talán nem tűnik nagyon soknak, de a rendszer így is a második legjobb eredményt érte el a *SYSmark 2001*-tesztben. A teljesítmény szerencsére nem megy az akku kárára, hiszen egy feltöltéssel akár 214 percig is dolgozhatunk. Ha ez sem lenne elég, a belső floppyt extra akkura cserélhetjük.

Egy ilyen gépen a bátrabbak akár DVD-filmet is nézhetnek. A hangszórók sajnos legfeljebb csak átlagosak, viszont a 15 colos TFT képernyő tiszta, éles képet ad. Ha nem nézni, hanem készíteni akarjuk a filmeket, az i. Link interfészen keresztül bátran capture-ölhetjük őket. A mellékelt programcsomag (a *DVGate* és a *MovieShaker* nevű videószerkesztő programok, és a *PictureGear*, illetve a *PictureToy* nevű képszerkesztő) révén a merészebb filmes ötleteinket is megvalósíthatjuk.



### →Tények

**CPU:** PIII-850 SpeedStep
**RAM:** 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, cserélhető floppy
**CD/DVD:** beépített 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 15 colos TFT (1024 x 768)
**Videóvezérlő:** IntelGFX
**Interfészek:** i. Link (FireWire), 2 x USB port, 2 x Type II PCMCIA, soros, párhuzamos, RJ-11 (beépített V.90 modem), VGA out, RJ-45, TV out, (beépített Ethernet 10BaseT/100Base-TX)
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 324 x 48 x 265,5mm
**Súly:** 3,2kg (akkuval)
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.vaio.sonyeurope.com

### PCF Vélemény

↗ Gyors, az akkuja nagyon sokáig bírja
↙ Nem elég „sonys", se Jog Dial, se infraport

**„A PCG-FX205K érdektelen külseje alatt komoly multimédiás teljesítmény lapul."**

**85%**



# TINY MEDIABOOK 1000

## Kb. 615 000 Ft Tiny

Ha egyedül csak a technikai specifikációk alapján vásárol az ember, a Tiny Mediabookon mindjárt megakad a szeme: 1GHz-es PIII processzor, 256Mb RAM és 20Gb-os merevlemez összesen kb. 615 ezer Ft-ért? Ráadásul még egy külső CD-írót, egy ezüst színű hordtáskát és egy Epson 680-as nyomtatót is kapunk hozzá. Hol itt az átverés?

Első ránézésre sehol, de ha közelebbről nézzük meg a Mediabookot, máris előtűnik néhány probléma. Például az, hogy a gyors processzor ellenére a Tiny notebookja tökutolsó lett a SYSmark 2001-tesztben? És hogy miért? Igazából nem tudtunk rájönni, és a Tiny sem szolgált magyarázattal. Ha a CPU-t, a RAM-ot és a merevlemezt külön-külön teszteltük, kimagasló eredményeket kaptunk. Tény, hogy a videóvezérlő nagyon szerény képességű, és 8Mb-nyi memóriáját a rendszeréből veszi el, de csodálkoznánk, ha egyedül ez lenne a ludas. Egyszóval nincs magyarázat, legfeljebb annyi, hogy nem mind arany, ami fénylik...

A másik nagy gond az, hogy a CPU 1GHz-es ugyan, de nem speedstepes, márpedig ez sokkal nagyobb hőt, állandó ventilátorzajt és mindössze 76 perces akkuüzemidőt eredményezett.

És most jöjjenek a jó hírek: a Mediabook külseje kellemesebb, mint egy átlagos gépé, a hangerő-szabályozója hagyományos, vagyis „tekerhető", a nagyobb kényelem érdekében pedig megdönthetjük az egyébként is kitűnő billentyűzetet. Más kérdés, hogy a képernyő viszont kisebb az átlagosnál (14,1 col), a gép maga viszont ettől sem lett valami könnyű.



### →Tények

**CPU:** 1GHz PIII
**RAM:** 256Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, belső floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM, külső 4x 4x 24x CD-RW
**Képernyő:** 14,1 colos TFT
**Videóvezérlő:** Trident Cyberblade i1 AGP (a rendszermemóriát használja)
**Interfészek:** soros, párhuzamos, RJ11 (modem), PS/2 port, TV out, 2 x USB, VGA out, 1 x Type II PCMCIA slot
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méret:** 330 x 252 x 38mm
**Súly:** 3,2kg
**Extrák:** Epson 680-as printer, ezüst színű hordtáska
**Web:** www.tiny.com/uk

### PCF Vélemény

↗ Tetszetős külső, mellékelt nyomtató és CD-RW
↙ Kis teljesítmény/képernyő/akkuüzemidő

**„A Mediabook otthoni felhasználásra tökéletesen megfelel, komolyabb munkára viszont nem alkalmas."**

**72%**



# Megjelenítők

Ha a notebookok a képernyő miatt olyan drágák, miért nem hat rájuk ki az LCD-k áresése?

**Köztudott, hogy a notebookok** árának jelentős részét teszi ki a megjelenítő. A DisplaySearch (**www.displaysearch.com**) elemzése szerint ez így is marad, sőt: mivel az LCD-monitorok árzuhanása nagy keresletet okozott, hiány keletkezett a piacon, így a nagyobb (10-15 colos) LCD-képernyők árcsökkenése hamarosan emelkedésbe megy át. Jól nézünk ki...

Aki sokallja a tesztben szereplő árakat, várja meg az OLED-ek (organikus LED) megjelenését. Ezek maguk is fényt bocsátanak ki, így nem kell hátulról megvilágítani őket. Az eredmény? Vékonyabb, kisebb fogyasztású, és - ami a legfontosabb - olcsóbb megjelenítők.

---




# Smasszer

Laptopok, notebookok, subnotebookok – mikor lesz már ennek vége?

A notebookgyártók általában három célcsoportot céloznak meg a termékeikkel. Az ún. desktop replacement (kb. „asztali gépeket helyettesítő") rendszereket azoknak szánják, akik csupán egy vagy legfeljebb két helyen használják a gépüket, és legtöbbször van a közelükben egy konnektor. Ez esetben nem baj, ha a gép nehéz és gyenge az akkuja – az erős CPU és a nagy képernyő viszont elsőrendű szempont.

Mások utazás közben akarják használni a PC-jüket, így hosszabb üzemidőt és kisebb súlyt akarnak, még akkor is, ha ez egyúttal kisebb képernyőt és lassabb processzort jelent. Ez az ún. subnotebook kategória. (Vigyázzunk, mert a kis gépekben gyakran csak külső floppy vagy CD-ROM van.)

Akire egyik sem illik, az a harmadik csoportba tartozik. Ezek a felhasználók kiegyensúlyozott gépet akarnak, de a sebesség/teljesítmény–üzemidő/súly négyes közül nekik is ki kell választaniuk a legfontosabbat.




# TOSHIBA SATELLITE 2800-500

**Kb. 915 000 Ft** Toshiba

A 2800-500 megjelenését élénk médiaérdeklődés övezte: ez volt az első laptop, amit a GeForce2Go videóvezérlővel szereltek. De vajon érdemes-e valódi 3D-s kártyát tenni egy laptopba? Ha valaki útközben is játszani szeretne, akkor talán igen. Más kérdés, hogy bár a Satellite teljesítménye a laptopok között elfogadható, ez még mindig kevesebb, mint amenynyit egy közepes asztali géptől elvár az ember (a 3DMark 2001-ben 1101 pontot mértünk vele). Az akku üzemideje ráadásul (a tesztünk alapján) mindössze 72 perc, így hiába a nagy teljesítmény, a Toshiba notebookjával nem sokáig tudnánk játszani.

A 3,5kg-os súly is arra utal, hogy a Satellite-ot inkább a desktop replacement notebookok vásárlóinak szánják. Portokból nincs hiány: a soros és párhuzamos interfész mellett a 2800-500-on PS/2 port, modem- és LAN-csatlakoztatási lehetőség, VGA kimenet, sőt FireWire port is van. Egy slotba még SmartMedia kártyákat is bele tudunk csúsztatni, ami jól jön, ha a digitális fényképezőgépünk (vagy más perifériánk) ezt a szabványt használja.

A mellékelt szoftverek (Microsoft *Works Suite 2000* és *McAfee VirusScan*), illetve az audio CD-k és a SmartMedia-kártyákon tárolt MP3-ak lejátszását könnyítő kezelőgombok némileg kiemelik a Satellite-ot a konkurencia termékei közül, de a 800MHz-es SpeedStep PIII CPU, a 128Mb RAM és a 20Gb-os merevlemez elég átlagosnak tűnik az árkategória többi szereplőjéhez képest. A billentyűzet az átlagosnál jobban kezelhető, de az enter és a szóköz sajnos kisebb a kelleténél.




## →Tények

**CPU:** PIII-800 SpeedStep
**RAM:** 128Mb
**Adattárolás:** 20Gb HD, belső floppy
**CD/DVD:** 8x DVD-ROM
**Képernyő:** 15 colos TFT, 1024x768
**Videóvezérlő:** nVIDIA GeForce2Go
**Interfészek:** párhuzamos, soros, beépített LAN és Mini-PCI V.90 modem, FireWire, VGA out, SmartMedia slot, 2 x USB, 1 x PS/2, fülhallgató-kimenet, stereo line in, mic in, Type II PCMCIA Slot
**Kurzorvezérlő:** TrackPoint
**Méret:** 328 x 273 x 44 mm
**Súly:** 3,5kg
**Extrák:** Nincsenek
**Web:** www.toshiba.co.uk/computers

## PCFVélemény

↗ GeForce2Go, nagy képernyő, SmartMedia slot
↙ Drága, testes, kis üzemidejű akku

**„Ha mindenképp játszani akarsz, megéri, de ezért a pénzért erősebb gépet is láttunk már."**

**82%**

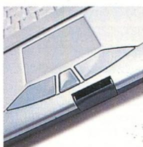
# Oszlopos tagok

Alant nem Manhattan látható, hanem a hosszú napokig tartó tesztelés végeredménye.




# PCF Vélemény

A *PCF* notebook Szupertesztjében nincsenek igazi győztesek vagy vesztesek, csak egy nagy csomó teszteredmény. Most pedig rostáljuk meg őket.



**Miután eldöntötted,** hogy 600 ezer Ft-ot vagy még ennél is többet költesz egy notebookra, joggal vársz csúcsminőséget a pénzedért. A beérkezett gépek tesztelése után elmondhatjuk, hogy nincs mitől félni: a színvonal kellően magas. Mindegyik notebooknak megvolt a maga előnye, legfeljebb az egyiknek több, a másiknak kevesebb.

Az alsó középkategória legjobbját nem könnyű kiválasztani. Papíron a Pico Graduate nyújtja a legnagyobb teljesítményt és a legtöbb szolgáltatást, de a *SYSmark* nem indult el rajta, így az eredményét nem tudtuk értékelni. A hangos ventilátor mindenesetre nagyon idegesítő volt.

A jelképes első díjat ezért a Packard Bell EasyNote-jának adjuk. Nem ez a leggyorsabb gép, de ha nem akarsz mondjuk videofelvételeket szerkeszteni, nem fogsz panaszkodni rá. Az EasyNote mind külsejében, mind szoftvercsomagját tekintve vonzó vételnek tűnik, különösen otthoni használatra.

Ha a teljesítmény mindennél fontosabb, már egyszerűbb a választás. Az ACI Ethos az összes többi gépnél gyorsabb, ráadásul a *Microsoft Office 2000*-et is megkapjuk hozzá. Egyedüli versenytársa a Sony VAIO PCGFX205K, amely valamivel lassabb ugyan, de jobb az akkuja és átgondoltabb a felépítése (viszont magasabb az ára).

De miért kell választani a teljesítmény és az alacsony ár között? Hát nincs egy olyan notebook sem, amelyik könnyű, gyors, sokat tud és nem is olyan drága? Nos, nincs – de a Fujitsu-Siemens Lifebook nincs messze tőle. Persze még ez sem tökéletes: a billentyűk nem nyomhatók le eléggé, a 10Gb-os merevlemez szűkös kapacitású, a LCD-panel pedig rossz helyre került, így alig használható.

Máskülönben viszont kicsi és könnyű, teljesítménye majdnem akkora, mint a VAIO-é, az akkumulátor a teszt összes szereplője közül itt bírja a legtovább, kivehető a meghajtója, mi több még SmartCard-olvasó is van benne. Ha pedig az árcéduláját is megnézzük, mindjárt világos, miért neki adtuk ebben a hónapban a *PCF Aranyérmet*. **PCF**

**>>Mindegyik notebooknak megvolt a maga előnye, az egyiknek több, a másiknak kevesebb.**



**A KÖVETKEZŐ HÓNAP SZUPERTESZTJE SZKENNEREK**

# Hazai pálya

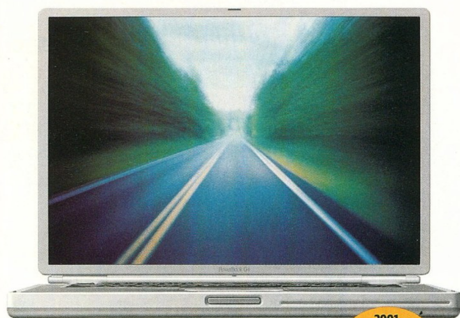
Menő, akinek saját Notebookja van, de nekik is elkél egy kis segítség...

Ha jobban belegondolunk abba, hogy milyen jövedelmi viszonyok uralkodnak Magyarországon, nem csodálkozunk el azon, hogy mindenkit megnéznek, aki egy új, vagy jó paraméterekkel rendelkező notebookkal tűnik fel nyilvános helyen. Hazánkban magánszemély nagyon ritkán vesz hordozható gépet, de még a cégek is kétszer meggondolják melyik munkatársuk kezébe adnak egy ilyen, több százezer forintot érő gépet. Épp ezért nálunk a kínálat sem olyan bőséges, mint mondjuk az uniós tagállamokban. Ahogy azonban fejlődik a gazdaság és a magyar számítógépes kultúra, úgy nő az eladott masinák száma is.

## Milyet és honnan?

Egy valamit leszögezhetünk: Noname notebookot nem érdemes venni. A hazánkban jelenlévő márkák kínálata elég széles, hanem egy egész termékskála megtalálható. A hordozható gépek esetében nem szabad abból kiindulni, hogy milyen paraméterekkel rendelkezik a gép, ugyanis van példa arra, hogy a hatszáz megahertzes gép gyorsabb, mint a nyolcszázas. Vagyis mielőtt a kasszához fáradnál, próbáld ki a gépet, a legtöbb helyen engedélyeznek pár napos, vagy legalább pár órás tesztet is, hogy megnézhesd, az általad használt programok hogy működnek a masinán. Érdemes figyelembe venni a forgalmazó által kínált szerviz és garancialehetőségeket, mert a laptopok néha elromlanak és nem barkácsolhatók házilag, mint az asztali PC-k. Ugyanígy arra is érdemes figyelni, hogy bővíteni ne nagyon kelljen a későbbiekben, mert az elég drága mulatság. Nézzük tehát, mit tartogatnak Neked a hazai boltok.





2001. arany-érem PCFormat október




# APPLE TITAN POWERBOOK G4

**955 750 Ft** Apple

A titánium a föld egyik legkönnyebb és legkeményebb fémje. Ebből az anyagból készült az Apple legújabb gépe, ami tényleg egy olyan szuperszámítógép, amit az ember bármikor a hóna alá kaphat. A Velocity Engine-el ellátott PowerPC G4 processzor konfigurációtól függően 400 vagy 500MHz-en ketyeg. A proci különlegessége, hogy párhuzamos műveletvégző képességgel rendelkezik, ezáltal teljesítménye jóval nagyobb, mint az azonos órajelen működő versenytársaké. Ezt az egy megabájtos gyorsítótárnak is köszönheti. Az ötszáz megahertzes processzorral szerelt konfiguráció alapkiépítésben 256Mb RAM-ot tartalmaz, de akár 1Gb-ig is bővíthető igénytől függően. Ehhez mérten kicsit meglepődtem, hogy a videóvezérlő nem épp a legszuperebb újdonság, AGP 2x RAGE Mobility 128 videó processzor gondoskodik a vezérlésről, 8Mb SDRAM videó memóriával. Az Apple gépek fő felhasználói a grafikusok és videószerkesztők, így nem csoda, hogy a gép 15.2 inch képátlójú széles képernyővel rendelkezik. Tálcanélküli DVD meghajtóval rendelkezik, amelyhez a megfelelő iTunes és iMovie szoftvereket is adnak a géphez. A hangot beépített hangszóró szolgáltatja, a felvételnél beépített mikrofon is segít, de természetesen mindkét eszköz külön is csatlakoztatható a géphez. Az akkumulátor pedig nem vall szégyent, 5 óráig működteti a szerkezetet. A gépben a hálózati csatlakozást segítendő van modem és hálózati kártya is, de megtalálható rajta a, FireWire és az USB kapu is. Ha nem lennél megelégedve a szuper nagy kijelzővel, rákapcsolhatod az otthoni monitorra is. **PCF**



### →Tények

**Processzor:** Velocity Engine PowerPC G4 500MHz 1Mb másodszintű gyorsítótárral
**RAM:** 256Mb
**Meghajtók:** 20Gb HDD
**CD/DVD:** Tálca nélküli DVD
**Kijelző:** széles, 15.2 inch aktív-mátrix TFT
**Grafikus kártya:** AGP 2x RAGE 128, 8Mb SDRAM
**Csatlakozók:** USB, FireWire, VGA, S-Video, 10/100 Ethernet
**Kurzor:** TouchPad
**Kiterjedés:** 341x341x26mm
**Súly:** 2.4 Kg
**Garancia:** 3 év
**Extrák:** iMovie videószerkesztő szoftver
**Web:** www.apple.hu

### PCF Vélemény

↗ Extra nagy teljesítmény, könnyű súly
↙ Gyengébb videóvezérlő

**„Nagyon jó számítógép, kompromisszumok nélkül. De igazán csak profiknak ajánljuk!"** **94%**

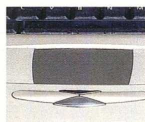
# ASUS A-1200

**438 225 Ft** Asus

Na tessék, már a tiniknek is készítettek külön notebookot, gondoltam, amikor először megláttam az ASUS A1200-ast. Sok notebookról írtuk már, hogy jól néz ki, de az ASUS mindegyiken túltesz. Ezüstszínű külső burkolat, menő, neon-lilás oldalsó rész, ugyanilyen színű billentyűk, amelyek ráadásul alulról meg vannak világítva. A gép mellett találunk egy USB egeret és egy mikrofon-fülhallgatót! Ez aztán igen!

A gépet bekapcsolva sem csalódtunk nagyot, 600MHz-es Pentium III processzor, 128Mb RAM vagyis az alap paraméterekkel már jól áll a gép. A Word repül rajta sebesen, a képnézegető sem kottyan meg neki, amikor egy két megabájtos JPG fájlról kell gyorsnézetet létrehoznia. Nézzük az internetet! A szabvány, 56.6 kbps V90 modem csendben csatlakozik, az e-mailek kicsit vánszorognak lefelé, a web viszont kifogástalanul működik, már amennyire egy modemtől el lehet várni. Ha a modem sebessége nem elég és van a közelben helyi hálózat, arra is lehet csatlakoztatni a gépet a beépített hálókártya segítségével, de akár infravörös porton keresztül mobillal is csatlakozhatunk a netre, ha véletlenül nem lenne a közelben vezetékes telefon.

A képernyő 12.1 inches TFT, 1024x768-as felbontásban működik. A CD-ROM kicsit zajos, kárpótlásul viszont zenét akkor is lehet vele hallgatni, amikor maga a gép nincs bekapcsolva. Ha már a hallgatásnál járunk, nem véletlenül jár headset a géphez, a full-duplex hangkártya segítségével ugyanis még az internet-telefonálást is igénybe lehet venni. **PCF**



### →Tények

**Processzor:** Pentium III, 600MHz
**RAM:** 128Mb
**Meghajtók:** 6Gb HDD, Floppy
**VGA:** 8Mb
**Csatlakozók:** 2 USB, VGA, TV kimenet, infravörös port, modem, hálózati kártya,
**Kurzor:** Touchpad
**Méretek:** 294x232x38
**Súly:** 2.8 Kg
**Garancia:** 1 év
**Extra:** A CD kikapcsolt állapotban is működik, gyorsbillentyűk
**Web:** www.asusnotebooks.hu

### PCF Vélemény

↗ Cool külső, sok extra
↙ Hosszan tölti az akkut

**„Nagyon menő notebook, nagyon jó áron! A hordtáska mérete lehetne kisebb is."** **86%**

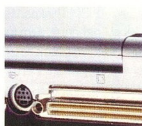


# FUJITSU SIEMENS LIFEBOOK C 6345

**639 000 Ft** Fujitsu-Siemens

Ahogyan a hordozható gépek terjednek, a használóik egyre nagyobb követelményeket támasztanak velük szemben, van akiknek a teljesítmény a fontos, van, akik csak divatos külsejű géppel járnak és vannak, akik a kényelmi szempontok alapján inkább kötnek egy kevés kompromisszumot a teljesítménnyel.

A Lifebook C tartalmazza az összes olyan alapfunkciót, amely a mobilvilágban elengedhetetlen. Vagyis van benne minden, ami az irodai munkához elengedhetetlen, és sokoldalú kommunikációra is képes a számítógép. A gép beépített floppy meghajtóval rendelkezik, a 12.1-es képernyője 1024x768-as felbontással többre képes az átlagos noteszgép képernyőktől. Választhatunk CD és a DVD lejátszó között, és a gép rendelkezik hálózati kártyával, valamint 56 kbps sebességű modemmel is. Három kilójával a középsúlyú kategóriába esik, de ez nem a „nettó súly", mivel a három kilogrammba beleszámít a CD-ROM és a hajlékonylemez meghajtó is. 650 megahertzes Celeron processzorral rendelkezik, 128Kb Cache gyorsítóval és szerény 64Mb RAM-mal. A 10Gb merevlemez kellő háttértár kapacitást jelent, milyen kár, hogy a gépen nem érdemes három négy alkalmazásnál többet használni egyszerre, a kevés memória miatt. A gépen megtalálhatjuk a dokkoló egységhez való csatlakozót is, vagyis beérve az irodába a laptop egy mozdulattal az asztali géphez, vagy a hálózatra csatlakoztatható. A gép a könnyű litium ion áramforrással két óráig tud dolgozni. Az árban benne van a jogtiszta Win98, a Word 2000 és a Works 2000 irodai programcsomag is. **PCF**



## →Tények

**Processzor:** Celeron 650MHz, 128Kb Cache
**RAM:** 64Mb
**Meghajtók:** 10Gb HDD, Floppy
**Kijelző:** 12.1 inches TFT
**VGA:** 4MB, integrált
**Csatlakozók :** USB, TV kimenet, hálózati kártya, modem, dokkoló csatlakozó, Type III PCMCIA
**Kurzor:** Touchpad
**Méretek:** 308x265x39mm
**Súly:** 2.9 Kg
**Garancia:** 1 év
**Web:** www.fujitsu-siemens.hu

## PCFVélemény

↗ Könnyű, kicsi, szép
↙ Kevés memória, kis VGA teljesítmény

**„Akik kényelmesek és nem követelnek sokat a PC-től, de nem szeretnek cipekedni."** **78%**




# DELL LATITUDE C800

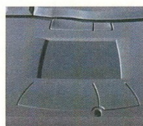
**1 076 271 Ft** Dell

A noteszgépek a számítógépek azon csoportját alkotják ahol a belbecsen kívül igen fontos szerepet játszik a külcsín is. Ezt a tendenciát követték a Dell mérnökei is, amikor megalkották a C800-as hordozható számítógépüket.

Az egész formavilág a mai trendeket követi, a könnyű használhatóság és a praktikusság elsődleges szempont, mindezt pedig elegáns, de a huszonegyedik századot idéző formák, billentyűk, gombok alkotják a gépet. A 15"-os képernyő már lassan olyan hatást kelt, mintha egy asztali géppel dolgoznánk. Már alapfelszereltségben PIII 850 processzor jár hozzá, 256Kb cache-sel és az ehhez illő minimum 128Mb RAM-mal. De nem áll meg ennyiben a gép különlegessége: az I/O és PCMCIA portok sokassága áll rendelkezésünkre, csatlakoztatni tudjuk az otthon és munkahelyünkön tárolt egyéb perifériákat is. Ezek közül kiemelném az S-VHS kimenetet, amelyet egy 16 vagy egy 32Mb-os ATI128 videókártya vezérel.

A hangkártya egy egyszerű Sound Blaster kompatibilis alapkártya, beépített hangszóróval és mikrofonnal, de ezek külön is csatlakoztathatók a géphez.

Hogy a hangot és a jó képet élvezni tudjuk, arra remek terep a DVD nézés, erre lehetőség is van a gépben ugyanis találunk DVD meghajtót. A gép 3.3 kilót nyom, amit őszintén szólva cipelni nem túl kellemes, legalábbis hosszú sétára ne induljunk vele, de az autóig vagy a buszig azért könnyedén elvihető. **PCF**



## →Tények

**Processzor:** Pentium III, 850 Mhz
**RAM:** 128 MB
**Meghajtó:** 1.44 Floppy, opcionális Zip Drive
**CD/DVD:** Kivehető DVD + szoftverek
**Kijelző:** 15.1 inches TFT
**Grafikus kártya:** ATI 128, 32Mb SGRAM
**Csatlakozók :** 2USB, hálózati kártya, modem, infravörös port, mini PCI csatoló, PCMCIA type II, S-VHS kimenet, VGA kimenet
**Kurzor:** Touchpad és Track Stick
**Méretek:** 330x270x37mm
**Súly:** 3.3Kg
**Garancia:** 1+2 év
**Web:** www.dell.hu www.humansoft.hu

## PCFVélemény

↗ nagyon jó design és teljesítmény, sok extra
↙ sajnos az ára túllépi a bűvös egymilliót

**„Ha asztali gépről lenne szó, akkor is a csúcskategóriába tartozna, laptopként pedig pláne."** **92%**





# PORTOCOM MULTIMAGIC

**503 000 Ft** Portocom




A „lapos" a CD lejátszására a gép csukott állapotában is lehetséges. A 128Mb RAM akár 1.5Gb-ra is bővíthető. Alapkiépítésben 13 inches TFT kijelzővel rendelkezik, de igény szerint rendelhető 14 vagy 15 colos „monitorral" is. A multimagic elején megjelentek az öt azonnali parancsot végrehajtó úgynevezett „Short-Cut" billentyűk. Ezek azonnali kapcsolatot jelentenek a levelező rendszerhez, az internethez, és két szabadon választott, a gépen futó alkalmazáshoz.

A gép szíve a Pentium III-as mikroprocesszor, valamint a VIA PN133 rendszerű chip készlet. Memóriakapacitása alapkiépítésben 128Mb, amely akár 1.5Gb-ra bővíthető. A floppy-meghajtón kívül az alapgép tartalmazhat vagy egy CD-meghajtót. A merevlemez kapacitása 30Gb-ig, vagy akár tovább is bővíthető, és ATA 66/100 vezérlővel rendelkezik. A manapság már általánosan elfogadott 13.3" TFT kijelzőt lecserélhetjük a 14.1" vagy akár egy 15.0" TFT kijelzőre, amelyeknek 1024x768-as illetve 1400x1050 képpontos felbontása gondoskodik a jelenleg elérhető legjobb képminőségről. A gép méretei 315x277mm, a gép teljes vastagsága nem haladja meg a 35 mm-t.

A MultiMagic notebookot a legmodernebb technikai eszközök csatlakoztatására is felkészítették. Összeköthetjük hagyományos, vagy akár plazma televízióval, videó-projectorral, videókamerával, digitális fényképezőgéppel, mikrofonnal, fejhallgatóval és LCD képernyővel is. A gépben beépített sztereó mikrofon, és 2 hangszóró is található. **PCF**



### →Tények

**Processzor:** Pentium III 600 Mhz
**RAM:** 128 Mb
**Meghajtók:** 30Gb HDD, Floppy
**CD:** 34xCD (opcionális DVD)
**Kijelző:** 13.1" TFT
**Grafikus kártya:** 32Mb 3D
**Csatlakozók:** USB, infravörös port, TV kimenet, VGA kimenet, modem, hálózati kártya, PS2, Type II PCMCIA kártya hely
**Kurzorvezérlő:** Touchpad
**Méretek:** 315x227x35mm
**Súly:** 2.8 Kg
**Garancia:** 1év, ingyenes tesztlehetőséggel, ingyenes szaktanácsadással
**Extrák:** 5 gyorsbillentyű, hordtáska
**Web:** www.portocom.hu

### PCF Vélemény

↗ Jó teljesítmény ötvözve a szép megjelenéssel
↙ Kényelmetelen helyen van a Touchpad

**„Nagyon erős gépet kapsz nagyon jó áron, de a touchpad elhelyezkedését meg kell szoknod."** **90%**

# IBM THINKAD I 1161-93G

**580 000 Ft** IBM

Az IBM Thinkpad i sorozat termékeit kifejezetten otthoni és nem túl nagy hardverigényű irodai alkalmazások használatára szánták. A szerkesztőségünkben járt gépben egy 700MHz-es Pentium III processzor dolgozott, 128Kb Cache memóriával és 64Mb RAM-mal, amit első hallásra kevésnek gondoltunk, és ez így is van. Internetes alkalmazásoknál és szövegszerkesztésnél nem érződik a további memória hiánya, de amint elindítottuk a Photoshop programot, vagy meg akartunk nézni valamilyen videó fájlt, már egy kicsit döcögve ment a masina. Kevésnek tűnt az a négy megabájt integrált videó memória is, ami a kijelzőt vezérli, azt gondolom, hogy a 13.1 colos TFT kijelző többet érdemelt volna. A 20 gigabájtos merevlemez azoknak, akiknek a gépet szánják, vagyis irodai dolgozóknak, menedzsereknek dosztig elég.

Az internetre egy szabvány 56.6 kbps-es V90 szabványú modemmel lehet csatlakozni, ami kifejezetten olajozottan működik a szerkezetben, csakúgy mint a beépített CD-Rom olvasó.

A csatolófelületekkel nem bánt bőkezűen a gyártó, a soros és a párhuzamos porton kívül mindössze két USB port található, persze megvannak a szokásos, monitor, billentyűzet, hangkártya bemenetek is, illetve egy helyet hagytak a III-as típusú PCMCIA kártyáknak is, ide jöhetne például a hálózati kártya, ami kimaradt a gépből.

Az alapárért Windows operációs rendszert, Word2000 szövegszerkesztőt, és számos hasznos segédprogramot adnak. **PCF**



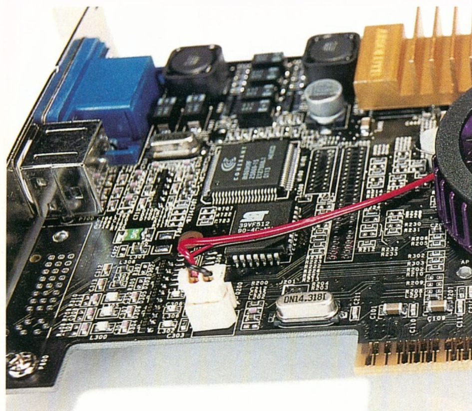
### →Tények

**Processzor:** Pentium III 700 MHz
**RAM:** 64Mb
**Meghajtók:** 20Gb HDD, Floppy
**CD/DVD:** Gyors CD-ROM
**Kijelző:** 13.1 inches TFT
**VGA:** integrált, 4Mb RAM
**Csatlakozók:** 2USB, VGA, Type III PCMCIA
**Kurzor:** Trackpoint
**Méretek:** 313x252x37mm
**Súly:** 2.7 Kg
**Garancia:** 1 év
**Extrák:** Word2000, Windows Me
**Web:** www.ibm.hu

### PCF Vélemény

↗ Szép forma, könnyű súly, szoftverek
↙ Kevés memória, kis vga teljesítmény

**„Könnyű és csinos gép, erős teljesítménnyel, komoly értéket képviselő szoftverekkel."** **76%**



# MORPHEUS GEFORCE3

**Kb. 123 000 Ft** Absolute Multimedia

A neve a *Mátrix*-ot idézi. Biztunk benne, hogy a sebessége is...

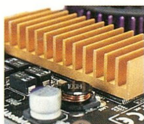
A Morpheus egy masszív fadobozban érkezett meg hozzánk, ezért először sokkal inkább tűnt márkás brandynek, mint grafikus kártyának. A szép csomagolásra nem találtunk magyarázatot, de annyi biztos, hogy nem ez volt az első (vagy az utolsó) őrültség, amit a PC-s perifériák világában láttunk.

A doboz által pattanásáig fokozott várakozásokat a Morpheus sajnos meglehetősen korán lehűtötte. Kiderült ugyanis, hogy ez se jobb az eddig látott GeForce3-as referenciakártyáknál, tehát pontosan ugyanannyit tud, mint az összes többi.

A különbözőségre való törekvésnek azért mégis volt némi eredménye: esetünkben ez az ICE CUBE-nak nevezett hűtési módszer, amellyel állítólag biztonságosabban pörgethetjük fel a kártyát. Mi viszont a rikító, aranyszínű hűtőbordán kívül semmilyen érdekességet nem vettünk észre, ahogy a *3DMark* és a *Quake III* sem mutatott ki sebességnövekedést.

Nem mintha a Morpheus-t ne lehetne felpörgetni: lehet, de csak annyira, mint a többi GeForce3-at. Mellesleg ez a chipset amúgy is nagyon hatékonyan bánik a memória sávszélességével, így az fps-növekedés kevésbé látványos.

Egyszóval a Morpheus csak egy újabb GeForce3 kártya a sok közül. Az előbbi kijelentés talán lesajnálónak hangzik, de az igazság tényleg az, hogy legfeljebb a fadoboz miatt éri meg pont ezt választani. **PCF**



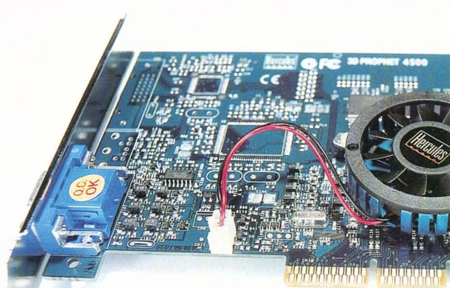
### →Tények

**Chipset:** nVIDIA GeForce3
**Interfész:** AGP
**Memória:** 64Mb DDR (Double Data Rate)
**Memória-sávszélesség:** 7,3Gb/s
**Fill rate:** 3,2 Gigatexel/s
**Műveleti sebesség:** 800 milliárd/s
**Web:** www.absolutemm.com

### PCFVélemény

↗ Mindent tud, ami egy GeForce3-tól elvárható
↙ De semmi több

**„Remek kártya, de egyetlen olyan tulajdonsága sincs, ami miatt kiemelkedne a mezőnyből."** **85%**



# 3D PROPHET 4500

**Kb. 53 000 Ft** Guillemot www.hercules.com

A videokártyák piacának csúcskategóriáját jelenleg a GeForce3 képviseli, de az a chipset olyan drága, hogy a fél tüdőnket el kell adni ahhoz, hogy legalább bérelni tudjunk egyet. A Guillemot a kisebb pénzű vásárlókra gondolva hozta ki ezt a Kyro II chipsetes kártyát. Itt nincs hardveres T&L, az AGP csak 2x-es és a 270MHz-es DAC is elbújhat a konkurencia 350MHz-e mellett, de ha a Prophet 4500 egyszer sok tízezer forinttal olcsóbb a GeForce3-nál, ezt senki sem bánja. Egyébként pedig 64Mb memóriája van, és a *3DMark2001* szerint gyorsabb, mint egy GeForce2 MX (2189 pontot ért el az MX 2063-ához képest – a GeForce3 eredménye 5234), így tulajdonképpen bármilyen játék elfut rajta.

↗ Olcsó, és majdnem olyan jó, mint a Radeon
↙ Nincs benne T&L, nem GeForce3-kategória

**„Jó kártya kedvező áron. És a gyorsaság? Hát..."** **83%**




# DSC-P1 CYBER-SHOT

**339 000 Ft** Sony www.sony.hu

A Sony legújabb digitális fényképezőgépe 3,3 megapixeles CCD-vel büszkélkedhet, ami elég szép, bár már 4,4 megapixeles modellek is vannak. Ha azonban valaki nem akarja mindenből a legjobbat (és a legdrágábbat), ebben a gépben is öröme lelhet. A váz apró, így sajnos az LCD is az, a képe viszont tűéles. A Cyber-Shot kezelése pofonegyszerű: az egyetlen baj vele csak az, hogy az OK gomb a D-pad közepére került, ezért nehéz úgy lenyomni, hogy a többi gombhoz nem érünk közben hozzá. A DSC-P1-gyel rövid (max. 15 mp) mozgóképeket is felvehetünk, amihez meglepően jó hangminőség járul. Memory Stickek révén a memória bővítése könnyedén megoldható.

↗ Kicsi és tetszetős
↙ Bonyolult menü, apró LCD

**„Csúcsminőségű gép, rengeteg hasznos funkcióval."** **80%**

### →Tények

**CPU:** 2GHz-es Intel Pentium 4
**RAM:** 256Mb RDRAM
**Merevlemez:** 60Gb Maxtor
**Videókártya:** 64Mb GeForce3
**Hang:** Creative SoundBlaster Live! Player 5.1, Cambridge Soundworks DT2200 hangszórók
**Monitor:** LG915FT, lapos, 19 colos
**CD író:** 16x Teac
**DVD:** 16x Pioneer
**Modem:** 56K v90
**OS:** Windows ME
**Web:** www.evesham.com




# EVOLUTION 2000

**Kb. 760 000 Ft** Evesham Computers

Elvittük egy körre a világ leggyorsabb PC-jét. Nos, tényleg a leggyorsabb...

Az Evolution 2000 a ma kapható leggyorsabb (processzorú) személy számítógép. És ez még csak nem is túlzás: a 2GHz-nél jelenleg egyszerűen nem lehet gyorsabbat venni. Két gigahertz: atyaúristen! Aki ilyen gépre költi a pénzét, az nem egyszerűen upgrade-eli a rendszert, hiszen a legújabb konfigurációk ritkán gyorsabbak 1,3GHz-nél (egy átlagos játékhoz egyébként sem kell jobb egy 5-600MHz-es CPU-nál, az irodai programokhoz pedig még ennyi sem kell).
Az Evolution 2000 birtokában egy-két évig biztosan nem kell új gépet vennünk. Ráadásul ez a konfiguráció nem csak papíron jó. A programjaink szárnyakat kapnak rajta, és úgy futnak majd, mint egy vérdoppingot használó sprinter. A gép egyébként összkomfortos: CD-író, DVD-olvasó, Firewire, lapos képernyőjű monitor éppúgy van hozzá, mint 5.1-es surround hangkártya és hangszórókészlet. És akkor még a GeForce3-ról nem is beszéltünk. Képzeljük el, ahogy a leggyorsabb CPU a világ leggyorsabb GPU-jával dolgozik együtt... A gyártó szerencsére a memóriával sem takarékoskodott: a 256Mb-nyi RDRAM-ot egy darabig nemigen kell bővíteni.

## A számok tükrében

És most jöjjenek a teszteredmények. A *SYSmark* tesztprogramjában az Evolution eddig soha nem látott eredményt, egészen pontosan 169 pontot ért el. Ez tekintélyes előrelépés ahhoz az 141-hez képest, amit ugyanez a gép produkált egy 1,4GHz-es processzorral.

A *3Dmark-eredménytől* szintén leesett az állunk: a program 2001-es változatában, default értékek mellett mért 5920 ponthoz úgy gondoljuk, nem kell kommentár. A *3Dmark 2000*-rel, 1024x768-as felbontáson ugyanez a teszt 9613-as eredményt hozott, miközben egy 1GHz-es Athlon GeForce2 MX kártyával „mindöszsze" 4200-at ér el. Legjobban mégis akkor döbbentünk le, amikor az egyik tesztben 270fps-t mértünk... A rendszerint lomhán futó *Operation Flashpoint* az Evolution-ön 1600x1200-on, maximális részletesség mellett is akadozás nélkül ment. Amikor már nagyon elegünk volt ebből a nagy gyorsaságból, betöltöttük a *Max Payne*-t, és vártuk a szaggatást – mondanunk sem kell, hogy nem érkezett meg.

## Jóból is megárt a sok?

De vajon kell-e egy átlagos (vagy annál valamivel igényesebb) felhasználónak egy ilyen gép? Az AMD közeli terveiben nem szerepelnek a 2GHz-es processzorok, és az iparág más képviselői is azt mondják, hogy ekkora teljesítményre az asztali PC-kben egy-két éven belül biztosan nem lesz szükség. Talán igazuk is van, bár a számítástechnikában érdemes csínján bánni a jóslatokkal. **PCF**

### PCF Vélemény

↗ A jelenlegi leggyorsabb PC
↙ A túlnyomó többségnek „túl" gyors

**„Megjelent az első 2GHz-es PC! Ebben a gépben ráadásul a többi alkatrész is minőségi."**

**92%**

## Spuri!!!



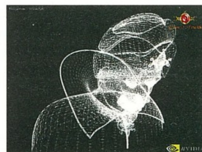
### Játékok

El kell telnie még egy kis időnek ahhoz, hogy a játékokhoz ilyen gép kelljen, de ami késik, nem múlik.



### Net és multimédia

Ha nálad a vastagabbik csőből jön otthon a net, nem lesz gondod a streaminges videoés a audiofelvételek lejátszásával.



### Kreatív programok

A Firewire-csatlakozásnak köszönhetően az új *Mátrixot* nem is, de otthoni videókat bátran szerkeszthetünk az Evolution-ön.




# SYNCMASTER 171MP

2001. arany-érem PCFormat október

**Kb. 550 000 Ft** Samsung

Igen, jól olvastad az árat, és igen, csak egy darab monitort kapsz ezért a pénzért.

Manapság mindenki az LCD-monitorok áreséséről beszél, de amikor az új SyncMaster 171MP-t meglátja az ember, nyomban elfeledkezik a szűkkeblűségről. Bár ez a modell 15 colos változatban is kapható, mi a 17 colost teszteltük, és elmondhatjuk, hogy a képe jóval nagyobbnak tűnik, mint egy ugyanekkora CRT-monitor. Az LCD-megjelenítőknek pontosan ez az egyik előnye. Nem kell a látható képméret után kutatni a leírásban: a képátló annyi, amennyinek fel van tüntetve.

De a 171MP először nem is ezzel, mint inkább a külsejével vett le minket a lábunkról. Az alumíniumra emlékeztető borítás felüdülés volt az eddigi világosbarna monitorainkhoz képest. Az elöl lévő kezelőszervek érintésérzékenyek: a hozzájuk tartozó funkció logikus menüpontok képében jelenik meg az LCD-n. Szerencsére ezeket nem kell gyakran használni, mivel a 171MP-hez távirányító is jár, amin minden fontos beállítás megtalálható.

A távirányítóból talán már ki lehetett találni, hogy a Samsung LCD-je tévéként is megállja a helyét. A monitor hátába épített tuner hagyományos koaxkábelen keresztül kapja a jelet. A képminőség kiváló: gyorsabb mozgásoknál egy-két „szellem" is feltűnik, de az összhatás szempontjából ez sem zavaró.

A hangszórók meglepően jó minőségűek, és a készülék talpa felhajtható, így ha nagyon menőnek akarunk látszani, a 171MP-t a falra is felakaszthatjuk. **PCF**




## →Tények

**Felbontás:** 1280x1024 (60Hz)
**Szín:** 16,7 millió
**Bemenet:** VGA, S-Video, koax, PIP
**Hangszórók:** 5 watt, kétutas, virtuális 3D surround, fülhallgató-kimenet
**Web:** www.samsung.hu



## PCFVélemény

↗ Kitűnő kép és hang, távirányító
↙ 60Hz-es frissítésnél szellemképes

**„Az 171MP álmaink megjelenítője: drága, de ezért az árért csúcsminőséget nyújt."** **90%**

# WACOM GRAPHIRE 2

2001. arany-érem PCFormat október

**Kb. 31 000 Ft** Wacom

Tollal könnyebb rajzolni, mint egérrel, nemde? A Wacom szerint mindenképpen...

A grafikus táblák hosszú évek óta elengedhetetlen kellékei minden tervezőirodának. Komoly előnye ennek a perifériának, hogy sokkal „kézenfekvőbben" lehet vele dolgozni, mint a többi számítógépes rajzeszközzel. Hiába lett a mindennapok része a számítógép, az ember keze még mindig sokkal természetesebben áll rá a tollra, mint az egérre.

A Wacom Graphire nem csupán egy toll és egy tábla, hiszen a mellékelt vezeték nélküli egér általánosabb feladatokra is alkalmas. A logikusan felépített vezérlőpulton keresztül könnyedén beállíthatjuk, hogy mekkora legyen a tábla nyomásérzékenysége, és hogyan működjenek az egérgombok a különböző alkalmazásokban.

A mellékelt programcsomagban többek között a Corel kitűnő *Painter Classic*-ja is megtalálható, amellyel a természetes rajzeszközöket utánozva alkothatunk a virtuális vászonra. Mivel a tábla nyomásérzékeny, minél közelebb tesszük hozzá a tollat, annál vastagabb vonalat húz, míg a lazább vonásoknak légiesebb vonal lesz az eredménye. A Graphire szinte minden rajzprogrammal kompatibilis, de a beállítása némi gyakorlatot igényel.

Akár munkálnak bennünk művészi hajlamok, akár nem, a Graphire-t kedvező ára minden olyan felhasználónak ajánljuk, aki valaha is kedvét lelte valamelyik rajzprogramban. **PCF**



## →Tények

**Hardver:** 512 fokozatú, nyomásérzékeny tábla és toll; programozható, háromgombos görgős egér
**Rajzfelület:** A6
**Mellékelt szoftver:** Painter Classic
**Interfész:** USB
**Felbontás:** 1000dpi
**Web:** www.wacom.co.uk



## PCFVélemény

↗ Intuitív rajz- és mutatóeszköz
↙ Először furcsa, de hozzá lehet szokni

**"Intuitív és könnyen kezelhető. A kreativitásodnak nem ez fog határt szabni, az biztos."** **91%**

# CD-RW-k

CD-RW necesse est, mondhatnánk, és milyen igazunk lenne.

A CD-író manapság már szinte elengedhetetlen perifériának számít. Olyan sok mindenre használható, hogy alig győzzük felsorolni: adatokat archiválhatunk vele, audio CD-ket készíthetünk, lemezre menthetjük a digitális fényképeinket, video CD-ket gyárthatunk stb. És ami talán még fontosabb: ha egyszer CD-re írtuk az adatainkat, szinte a világ összes PC-jén újra beolvashatjuk őket. A többi tárolóeszközzel (pl. a Zip drive-val) ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha a meghajtót is magunkkal visszük. De melyik a jobb CD-RW: a külső vagy a belső?

Elsőre talán úgy tűnik, mintha a belső meghajtó lenne a jó választás, hiszen ezek általában gyorsabbak és nem kell hozzájuk külső áramforrás. A külső meghajtók viszont nem foglalják a gépünkben a helyet, ráadásul bárhol (a havernál vagy útközben, laptoppal) használhatjuk őket.

Most, hogy mindkét típusból egyre gyorsabb modellek jelennek meg (a külső meghajtókat sokszor már FireWire-rel szerelik), itt az ideje megnézni, mi történik, ha egymásnak eresztjük őket. **PCF**

## Hogyan teszteltünk?

...avagy mit mondanak az adatok.

**Nincs jobb módja** a CD-RW-k teljesítménymérésének, mint hogy fogjuk őket, és szépen elkezdjük archiválni velük az adatainkat. Kijelöltünk hát egy könyvtárnyi digitális fényképet, egy nagy csomó MP3-at, Word dokumentumot és hardverpatchet (összesen 250Mb-nyi adatot), majd kezünkbe vettük a stoppert és egyenként megmértük az archiváláshoz szükséges időt.










### →CRD-BP1500P

**Írás:** 24x
**Újraírás:** 10x
**Olvasás:** 40x
**Interfész:** IDE/ATAPI
**CD-író program:** Nero 5.5
**250Mb archiválása:** 4 perc 3 mp
**Web:** www.mirai-technologies.com

**>>Ha egyszer CD-re írtuk az adatainkat, szinte a világ összes PC-jén újra beolvashatjuk őket.**

## CRD-BP1500P

**Kb. 70 000 Ft** Mirai



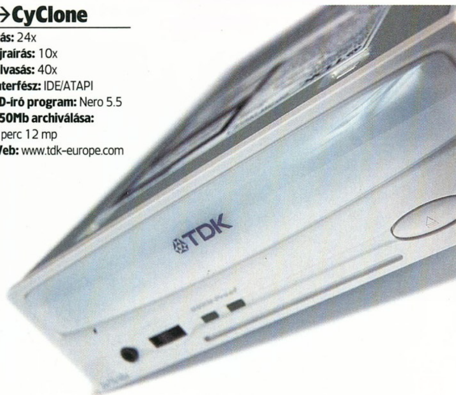
A Mirai meghajtója hiába tűnik unalmasnak, a CRD-BP1500P egyértelmű győztesként fejezte be a versenyt. A Mirai egy teljesen új technológiával rukkol elő (pontosabban a Sanyo szabadalmát viszi tovább). Így aztán hiába ugyanakkora a két készülék névleges sebessége, a Mirai valamivel sebesebben dolgozik. Mi az IDE-s verziót teszteltük, de valamivel többért SCSI-s is kapható, amelyhez ráadásul SCSI-kártyát is adnak. Nagy teljesítmény, kedvező áron.

↗ Új technológia=csúcsteljesítmény
↙ Unalmas külső

**„A CD-RW-k két fő erénye: a gyorsaság és megbízhatóság"** **93%**

## →CyClone

**Írás:** 24x
**Újraírás:** 10x
**Olvasás:** 40x
**Interfész:** IDE/ATAPI
**CD-író program:** Nero 5.5
**250Mb archiválása:** 4 perc 12 mp
**Web:** www.tdk-europe.com




## →PocketDrive CDRW

**Írás:** 4x
**Újraírás:** 4x
**Olvasás:** 6x
**Interfész:** USB
**CD-író program:** Adaptec Easy CD Creator
**250Mb archiválása:** 14 perc 53 mp
**Web:** www.lacie.co.uk



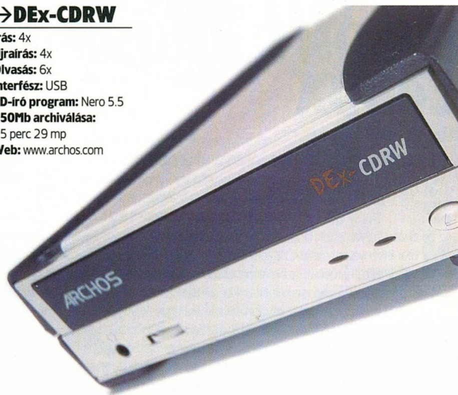
## →MP7200 A-DP

**Írás:** 20x
**Újraírás:** 10x
**Olvasás:** 40x
**Interfész:** IDE/ATAPI
**CD-író program:** Nero 5.5
**250Mb archiválása:** 4 perc 54 mp
**Web:** www.ricoh.co.uk




## →DEx-CDRW

**Írás:** 4x
**Újraírás:** 4x
**Olvasás:** 6x
**Interfész:** USB
**CD-író program:** Nero 5.5
**250Mb archiválása:** 15 perc 29 mp
**Web:** www.archos.com




# CYCLONE

**Kb. 79 900 Ft** TDK



E cikk írásakor a TDK és a Mirai meghajtói voltak a leggyorsabb CD-RW-k: ez egész pontosan 24x-es sebességet jelent. A CyClone meghajtójának mechanikája egy régebbi típus tökéletesítése, a Miraié viszont teljesen új fejlesztés. Ez azonban még nem jelenti, hogy a CyClone rossz meghajtó lenne – legfeljebb nem anynyira gyors, mint a Mirai. A márkanév és a design miatt viszont jóval többet kell fizetni érte. Ha a külsőre is adsz, a CyClone-t vedd, de ha a teljesítmény számít, jobb a Mirai.

↗ Nagy sebesség, szép borítás
↙ Drága, régebbi technológia

**„Gyorsnak gyors, de a márkanévért sokat kell fizetni."** **72%**

# MP7200A-DP

**Kb. 73 000 Ft** Ricoh



Az MP7200 sebessége nem éri el a CyClone-ét, de nem is nagyon marad el tőle. A Ricoh a JustLink technológia révén védekezik a pufferkiürülés ellen – az MP7200A-DP-ről ezenkívül nehéz más érdekességet mondani. A külseje átlagos, és semmi kifogásunk nem lenne ellene, ha a következő PC-nkbe egy ilyen lenne beszerelve, de sem a TDK-ból áradó presztízst, sem a Mirai céltudatosságát nem éreztük rajta. Ráadásul drágább és lassabb is, mint a BP1500P.

↗ Nincs nagyobb hibája
↙ A Mirai olcsóbb és gyorsabb

**„Teljesen átlagos, de jól végzi a dolgát."** **78%**

# POCKETDRIVE CDRW

**Kb. 120 000 Ft** LaCie



Amikor először veszi kézbe az ember a Ricoh meghajtóját, hirtelen nem tudja, hogy a kutyájának dobja-e oda vagy inkább a PC-be tegye. A tanácstalanságnak a PocketDrive szélén lévő gumiborítás az oka, ami furcsa ugyan, de legalább masszív lesz tőle a meghajtó. És nehéz is, márpedig ez egy hordozható CD-RW-nél nagy hátrány. A laptopunk vagy az asztali gépünk előtt ülve viszont a súlyával nem kell törődnünk, ráadásul a gumi véd a sérülésektől, és még a meghajtó hangját is csökkenti.

↗ Masszív, de halk meghajtó
↙ Nehezebb a kelleténél

**„Nem túl esztétikus, de legalább strapabíró."** **73%**

# DEX-CDRW

**Kb. 62 000 Ft** Archos



Egy kedvező árú külső meghajtótól senki sem jön izgalomba, pedig a DEx-CDRW a könnyű árcédula ellenére sem tartozik a nyeretlen kétévesek közé. Igazából egy belső meghajtóról van szó, amely a kialakítása miatt külső használatra is alkalmas. A költségek csökkentése azért meglátszik rajta: a meghajtóprogramok például csak körülményesen telepíthetők, az USB-interfész pedig sokkal kisebb adatátvitelű, mint a belső meghajtók, de ezért az árért már ennyinek is nagyon lehet örülni.

↗ Létezik ennél olcsóbb külső CD-RW?
↙ Ronda, körülményesen telepítés

**„Alsó kategóriás, de jó ár/teljesítmény mutatójú meghajtó."** **86%**







# EPSON STYLUS C40UX

**Kb. 33 000 Ft** Epson

Az Epson egy olcsó nyomtatóval lepett meg minket – de milyen áron?!

Néha az az érzésünk, hogy a technológiai ipar már-már elkényeztet minket, hiszen a PC-k gyorsabbak, megbízhatóbbak és barátságosabbak, mint korábban bármikor. Ilyenkor persze eszünkbe jutnak azok az idők is, amikor egy egész délutánunk ráment egy-egy periféria munkára fogására. Lehet, hogy minden PC-s probléma nélküli nap után hálát kellene adnunk az égnek? Talán – bár nem árt azt sem elfelejteni, hogy mindannyian nagybetűs Vásárlók vagyunk, és a minimális elvárásunk az, hogy amit veszünk, az jól működjön.

Ezek után nem nagyon tudjuk, mit kezdjünk az Epson új tintasugaras nyomtatójával. A cég szerint „kedvező árú" termékről van szó, de mi inkább azt mondanánk: „alsó kategóriás". Ez még rendben is van, legfeljebb nem várunk tőle fényképminőségű nyomatokat és észvesztő sebességet. De hol a határ az elfogadható és a gagyi között?

A C40UX-szel kockázatos dolog színes nyomtatásba kezdeni. Ha például képregényeket vagy Excel-ábrákat nyomtatunk, nem fogunk csalódni, a fényképek viszont nagyon gyatrán sikerülnek. Ha kizárólag szöveget nyomtatunk, észre sem vesszük a hiányosságokat, de jobb, ha ezt a felhasználó dönti el, nem a nyomtató.

Egy szó, mint száz, nem sokat vártunk, de ennél azért sokkal többet. **PCF**



## →Tények

**Felbontás:** 1440x720dpi
**Színes nyomtatás:** 3,9 lap/perc
**Szövegnyomtatás:** 8 lap/perc
**Extrák:** USB, betolható papírtálca
**Fekete patron:** kb. 4600 Ft
**Színes patron:** kb. 6400 Ft
**Web:** www.ratrade.hu

## PCFVélemény

↗ Olcsó és Epson
↙ Mindennek van határa

**„Egy ilyen nyomtatót még akkor sem szabad megvenni, ha nem találni olcsóbbat nála."** **36%**

# ARCHOS MINIHD

**Kb. 74 000 Ft** Archos

Mi van a zsebedben? Egy merevlemez? Nevezzük inkább hordozható vincseszternek.

Az előző számban már írtunk a Iomega Peerless-ről, és elmondtuk róla, hogy nem ez lesz az év hardverterméke. A legnagyobb hátránya az volt, hogy használat előtt egy dokkolót kellett csatlakoztatni a PC-hez. A dokkoló persze hordozható, de ha egy cserélhető lemezes meghajtóval ennyi a gond, felesleges cserélhető lemezesnek lennie. Az laptopokhoz használható külső meghajtók gyártásában nagy tapasztalatot szerzett Archos már más irányból közelített, amikor megalkotta a MiniHD nevű hordozható vincseszterét.

A MiniHD pontosan az, aminek a neve mutatja: egy apró, 6Gb-os meghajtó, amely akár a zsebünkben is kényelmesen elfér. A készülék FireWire-, PC Card- és USB-interfészes változatban is kapható (mi az utóbbit teszteltük). A dobozban mindössze a meghajtó, egy adatkábel és egy (opcionális) tápkábel található, amely a PS/2 portra csatlakozik, egyszóval dokkolónak itt nyoma sincs. A meghajtóprogramokat CD-n és floppyn is megkapjuk, de a Windows 98, a 2000 és az OS8 (vagy nagyobb) mellett a Windows ME valami miatt nem szerepel a támogatott operációs rendszerek között.

A MiniHD-t a Windows külső meghajtóként ismeri fel, így a szokásos „húzd-és-ejtsd" módszerrel közvetlenül tudunk írni rá, illetve olvasni róla. Az átviteli sebesség USB esetén 1Mb/s körüli, de a FireWire-ös változat akár 10Mb/s-ra is képes. Ha van szabad USB-port, már használhatjuk is. **PCF**



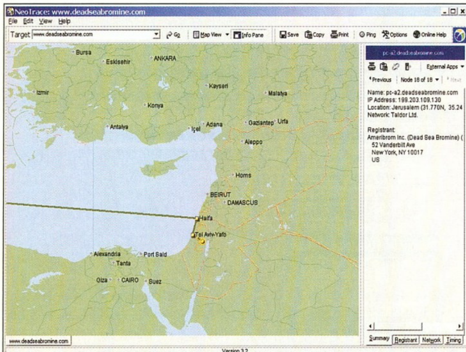

## →Tények

**Méret:** 120x75x13mm
**Súly:** 180g
**Szoftverek:** Dantz Retrospect Backup Express és V Communications Autosave
**Interfészek:** USB vagy FireWire vagy PCMCIA (type II vagy III)
**Kompatibilitás:** Win95-98, NT4.0 (service pack 3), Win2000, Mac OS 8.5.1 (az interfésztől függően)
**Web:** www.archos.hu

## PCFVélemény

↗ Zsebben is elférő, 6Gb-os vincseszter
↙ A Win ME/XP-t nem támogatja

**„Kényelmes megoldást kínál az adatok mozgatására, de kár, hogy nem minden OS-t támogat."** **86%**


Ez így nem tűnik izgalmasnak, pedig leolvasható róla, honnan jönnek a kéretlen levelek.

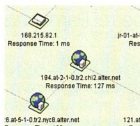
# NEOTRACE PRO

**Kb. 12 300 Ft** NeoWorx

## Tisztelt Spammer úr! A mellékelt térképen bejelöltük, hogy további zaklatás esetén hová fogjuk elásni a fejét.

Az utóbbi idők technothrillerjei közül talán a *Komputerkémek* volt az, amelyiknek legalább nyomokban volt valami valóságalapja. A film egyik csúcspontja az a jelent, amikor a főszereplők egy számítógép köré gyűlve figyelik, miként jutnak egyre közelebb a búvóhelyükhöz a gonosz ügynökök azáltal, hogy visszakövetik őket a telefonhívásaik alapján. A *NeoTrace* ugyanezen az elven működik, de a térképet és a keresés lehetőségét a mi kezünkbe adja. Csak be kell írnunk egy IP-számot, egy weboldal URL-jét vagy egy e-mail címet, és egy térképvázlat segítségével a program máris megmutatja, hogy az a földgömb mely részéhez köthető, illetve hogy még mi minden közelebbit lehet tudni róla.

Legalábbis elméletben. A gyakorlatban mindössze az történik, hogy egy kezdetleges térképvázlatról leolvashatjuk az adott ISP földrajzi helyzetét. Ráadásul ezt is csak akkor, ha nem használunk tűzfalat. Az ötlet egyébként jó: mi például egy egész délutánt töltöttük el a különféle címek begépelésével, de ennyi. A *NeoTrace*-nek nyilvánvaló előnyei vannak például a kereskedelemben, amikor is el kell dönteni, hogy a megadott címen valóban meg fogjuk-e találni azt az ügyfelet, aki az imént rendelt tőlünk ötmillió darab kakasos nyalókát. A program segítségével természetesen spammereket és hackereket is azonosíthatunk – a baj csak az, hogy ingyenes „whois" szolgáltatásokkal ezt ingyenesen is megtehetjük. Szó se róla, a NeoTrace nagyon szépen adja elő magát, ráadásul egy programba gyűjti a különféle lehetőségeket, de mi a 30 napos kipróbálási idő után is legalább olyan messze voltunk a megvásárlásától, mint az a sziget, amelyikről mostanában a spamek érkeznek. **PCF**



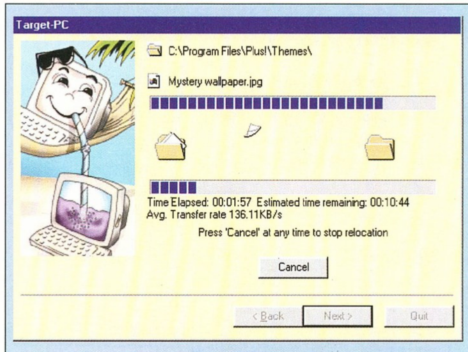
### →Tények

**Szolgáltatások:** IP-, weboldal- és e-mail címkeresés, node-ok térképes megjelenítése, a weboldal regisztrálója, hálózati információk, linkek a helyről készült műholdképekhez, FTP és Telnet, adatok elmentése és kinyomtatása, HackerWatch
**Web:** www.neotrace.com

### PCFVélemény

↗ Minden benne van, és egy darabig érdekes
↙ Egy csomó freeware tudja ugyanezt

**„Most végre egyetlen programba tömörítve kapod meg azokat, amikre gyakran szükséged van."** **77%**


A nyugágyas PC még további tíz órán fogja szürcsölni az alatta lévőből az adatot...

# PC RELOCATOR

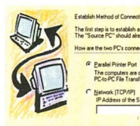
**Kb. 16 400 Ft** MediaGold

## Rohansz haza az új PC-ddel, de napokba telik, míg mindent ugyanúgy beállítasz rajta, mint a régin. Ismerős?

Egy új PC vásárlásakor az egyik legidegesítőbb dolog a szoftverek újbóli testreszabása. Az alkalmazások újratelepítése viszonylag egyszerű, de amikor a rengeteg beállítást, adatot és dokumentumot is a megszokott helyekre kell pakolni, óhatatlanul is eszünkbe jut, hogy nincs-e valami jobb megoldás.

Ezen a problémán igyekszik segíteni a *PC Relocator*, és tulajdonképpen sikerül is neki. Más kérdés, hogy a program rendkívül körülményes, így igazából csak még inkább meggyőz minket arról, hogy CD-író nélkül nem élet az élet. Pedig az alapötlet egyszerű: kössünk össze két gépet a mellékelt párhuzamos kábelen vagy TCP/IP-n keresztül, indítsuk el a programot mindkét gépen, és míg az végzi a dolgát, főzzünk egy teát, nézegessük meg a legutóbbi *PC Formatot* vagy – ha régebbi a gépünk – vegyünk a kezünkbe egy Dosztojevszkij-összkiadást. Ezzel rá is tapintottunk a lényegre: a párhuzamos port túl lassú a manapság szokásos merevlemezméretekhez képest. A művelet gigabyte-onként akár öt óráig is eltarthat, ráadásul még csak nem is csökkenthető: a *PC Relocator* ugyanis mindent másol, akár szükségünk van az adott fájlra, akár nem.

A művelet végül is sikerrel lezajlik, de fájt a szívünk, amikor láttuk, hogyan mászik vissza ez a nagy rakás szemét az új gépre. Sokkal jobban jártunk volna, ha a nagyobb alkalmazásokat egyszerűen újratelepítjük, esetleg CD-re írjuk a Dokumentumok könyvtárat, veszünk két Ethernet-kártyát vagy feltöltjük a fontosabb fájlokat egy ingyenes tárterületre. Ezek a megoldások legalább enynyire egyszerűek, és sokkal kézenfekvőbbek, mint megvenni ezt a programot, és használni kb. kétszer. **PCF**



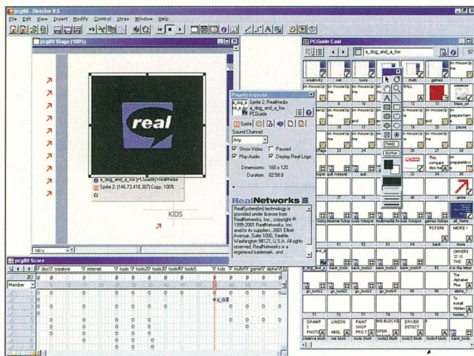
### →Tények

**Kapcsolat:** TCP/IP vagy párhuzamos port
**Szolgáltatások:** alkalmazások, kedvencek, dokumentumok, beállítások, e-mailek és internetes kapcsolatok átvitele
**Szűrés:** Nem lehetséges
**Frissítési lehetőség:** van – az új programot nem írja át a régi verzióval, és az OS-t sem cseréli le
**Működés:** „Egygombos"
**Extra:** párhuzamos kábel
**Web:** www.mediagold.com

### PCFVélemény

↗ Semmilyen szakértelem nem kell hozzá.
↙ Lassú, ráadásul olcsóbb megoldások is léteznek.

**„A *PC Relocator*-nak egyszerűen lejárt a szavatossága. Nem sokkal többért már CD-írót is adnak."** **43%**



Mostantól streaminges anyagokat is importálhatunk.

# DIRECTOR 8.5 STUDIO




**504 000 Ft + ÁFA** Macromedia

A Macromedia újabb támadást indított a 3D-s programok koronájának elhódításáért.

Aki először tölti be a *Director 8.5*-öt, nem sok különbséget vesz észre az előző verzióhoz képest. Némi időnek kell eltelnie ahhoz, hogy kiderüljön: az új programcsomag igazából a *Director 8* pszichedélikus változata. Minden háromdimenzióssá változott...

És most lássuk, miben áll ez a változás. Először is a *Fireworks 4*-nek köszönhetően sokat javultak a program bitmapes képességei. A *Flash* és a *Director*-ban lévő *Shockwave* mostantól kéz a kézben dolgoznak, a shockwave-es mozgóképeken belül is szerkeszthetünk *Flash* objektumokat vagy animációkat. A streaminges Real media-anyagok támogatásának hála a hang és a kép integrálása is sokat javult.

A 8.5-ös verzió sokoldalúsága ezzel még nem ért véget. Az Intel Internet 3D Graphics Software nevű technológiája révén a program képes a sávszélesség megbecslésére, így csak annyi adat jut el a weboldal látogatójához, amennyi a 3D-s látvány érdekében mindenképp szükséges. Az adatok kibogarászásának feladatát ráadásul a felhasználó gépe végzi, így a szerveroldali terhelés is csökken.

A *Director*-nak tulajdonképpen nincsenek 3D-s eszközei, így a modelleket W3D-ben, a *Shockwave* webes formátumában kell importálni. Más kérdés, hogy jelenleg egyetlen 3D-s program sem exportál W3D-be, bár a dolog valószínűleg egy pluginnel is megoldható volna. A *Director 8.5* erejét egyelőre nehéz felmérni, de amint a webfejlesztők zöld ágra vergődnek vele, ezzel a hozzák majd létre a legtöbb 3D-s webes tartalmat. **PCF**



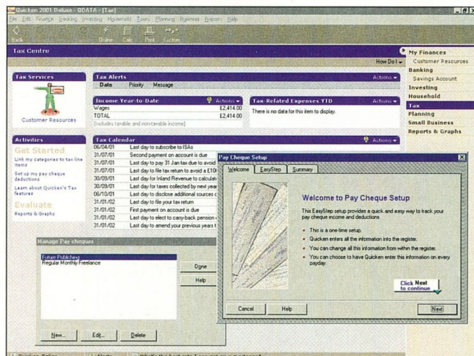

## →Tények

**Támogatott formátumok:** Shockwave 8.5
**Mellékelt szoftverek:** Fireworks 4, Shockwave Multiuser Server 3, Sonic Foundry Sound Forge XP
**Támogatott technológiák:** RealVideo, RealAudio, Flash, MP3, QuickTime, vectoring
**Minimum:** PII-300, 64Mb, Netscape/IE4+
**Az upgrade ára:** 8.0-ról 84 ezer Ft; 5.0-7.0-ról 168 ezer Ft
**Web:** www.trans-europe.hu

## PCF Vélemény

↗ Intuitív és minden eddiginél sokoldalúbb
↙ Nagyon drága

**„A Macromedia programja az első komoly kísérlet a 3D-s webes eszközök összegyűjtésére."** **90%**



A legtöbbünknek már az is segít, hogy végre tudjuk, mikor járnak le a csekkek.

# QUICKEN 2001 DELUXE

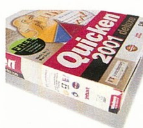
**Kb. 26 000 Ft** Intuit

Nincs érzéked az anyagiakhoz? Bízd a pénzed szakemberre! Pardon: szakprogramra.

Folyószámla, átutalások, betét, részvény... Nem csoda, hogy a pénzügyi szakemberek manapság valamiféle kultikus tudás birtokosaiként tetszelegnek. Az utóbbi években két program – az Intuit-féle *Quicken* és a *Microsoft Money* – versenyzett azok kegyeiért, akik azelőtt *Excel-táblázatokkal* bajlódva próbálták meg rendet rakni a pénzügyeikben. A *Quicken*-t talán többen ismerik, ezért ezúttal az Intuit termékének új verzióját néztük meg kicsit közelebbről.

A Deluxe és a standard *Quicken* között a legnagyobb különbség az, hogy az előbbi sokkal több üzleti jellegű szolgáltatást tartalmaz, pl. számlakészítést és -követést, adók és járulékok nyomon követését, továbbá a Smart Bill Management-et. Az SBM teljesen új szolgáltatás a *Quicken*-ben: a segítségével figyelemmel kísérhetjük a kifizetéseinket. Az új funkcióknak ezzel még nincs vége. A program már támogatja a betétszámlákat, és online befektetői tanácsokat is a rendelkezésünkre bocsát. De akkor sem jön zavarba, ha nehéz anyagi helyzetben kérjük ki a véleményét: erre szolgál a Debt és a Save More Planner, amelyekkel megnézhetjük, miként lehetne lefaragni a költségeinket.

Ha még sosem használtál a *Quicken*-hez hasonló programot, az első lépéseket nehéz lesz megtenned. Az Intuit szoftvere hajlamos arra, hogy látszólag értelmetlennek tűnő adatokkal halmozzon el. Ha tehát valakit egyáltalán nem érdekelnek a pénzügyek, megvan az esélye annak, hogy hamarosan ismét fecnik segítségével fogja beosztani a fizetését. **PCF**



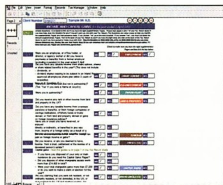

## →Tények

**Támogatás:** a bankrendszerek 90%-át ismeri
**Új szolgáltatások:** betétszámla varázsló, Smart Online Banking, új Portfolio-nézetek, Account Overview, Reports and Graphs Centre, job tracking, emailes számlák
**A Standard verzióból hiányzik:** Estimates invoices, hitelkezelő, követelések, kifizetéskövetés, áfakezelés, leltár
**Minimum:** 16Mb RAM
**Ajánlott:** P90, 24Mb RAM
**Web:** www.intuit.com

## PCF Vélemény

↗ Mindent tud a pénzről
↙ A kezdők elsőre ijesztőnek találhatják

**„Ha már volt dolgunk ilyen programmal, az új változat sem okoz majd gondot."** **89%**



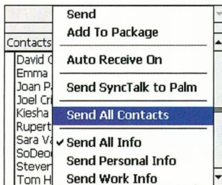
## TAX MANAGER

**Kb. 10 000 Ft** Tax Office www.taxoffice.co.uk

A személyi jövedelemadó befizetésének határideje még messze van, de nem árt, ha már most felkészülünk a ránk váró problémákra. Sokféle program próbál segíteni a papírok helyes kitöltésében, de a *Tax Manager 2001* sajnos nem tartozik közéjük. Igazából nem is kapunk segítséget csak, néhány formanyomtatványt láthatunk viszont elektronikus formában. Akinek kérdései vannak, olvassa el inkább a **www.apeh.hu** oldalon található útmutatót.

↗ Már az adózásban is segíteni tud a PC
↙ A netről ingyenes programok is letölthetők

**„Hasznos program, de a legtöbbünknek felesleges."** **23%**




## SYNCTALK 2.0

**Kb. 12 000 Ft** SoDeog Tech. www.synctalk.com

Ha PDA-tulajdonos vagy, bizonyára kerültél már olyan helyzetbe, hogy IR-en keresztül csatlakoznod kellett egy másik PDA-hoz. A *SyncTalk* minden olyan kézi számítógépre telepíthető, amelyiken *Palm OS* (3.0 és felette), *Windows CE* (2.0 és felette) vagy *EPOC 32* fut. Ettől kezdve címlistákat, szövegfájlokat és feljegyzéseket küldhetünk minden olyan PDA-ra, amelyiken szintén ott csücsül a *SyncTalk*.

↗ Gyors adatátvitel PDA-k között
↙ A *SyncTalk*-nak mindkét PDA-n futnia kell

**„Tényleg ügyes módszer PDA-k összekötésére."** **78%**



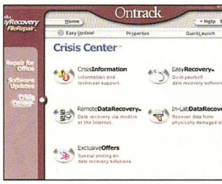
## QUICK VIEW PLUS 6

**Kb. 12 000 Ft** The Thompson Partnership www.ttp.co.uk

A *QuickView Plus 6*-tal anélkül is bele tudunk nézni a fájlokba, hogy ki kellene nyitnunk az alapesetben hozzájuk tartozó programot. A PC könyvtárait a bal oldalon lévő két ablakban böngészhetjük végig, a jobb oldali ablakban pedig azt nézhetjük meg, mit tartalmaz a választott fájl. A *QuickView* 225 fájltípust ismer – más kérdés, hogy az Ontrack-féle *PowerDesk 4.0* nagyjából ugyanezt csinálja, ráadásul ez ingyen letölthető a **www.ontrack.com** címről.

↗ *Intéző* típusú fájlkezelő – fájlnézővel
↙ Hasonló freeware-ek is léteznek.

**„Kényelmes program, de kár, hogy fizetni kell érte."** **56%**




## EASYRECOVERY FILEREPAIR

**Kb. 37 000 Ft** Ontrack www.ontrack.co.uk

Az Ontrack progija azon szoftverek közé tartozik, amelyekre csak ritkán van szükség, akkor viszont nagyon. Ha sérült *Microsoft Office* dokumentumok megjavításáról van szó, az *EasyRecovery FileRepair* csodákra képest.
Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a programot csak a régebbi *Office*-verziók tulajdonosai használhatják ki igazán, mivel az *Office XP*-ben lévő Document recovery szolgáltatás ugyanezt nyújtja.

↗ Megjavítja a megrongálódott fájlokat
↙ Az *Office XP*-ben ezt alapból tudja

**„Hasznos, de csak régi *Office*-szal éri meg használni."** **76%**



**Egyetlen PC-n futtathatod a Windows összes eddigi verzióját – persze csak ha akarod.**

# VIRTUAL PC

**Kb. 72 ezer Ft** Connectix

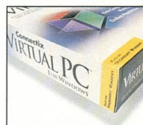
Miért érnéd be egyetlen OS-szel, ha akár hetet is futtathatsz ugyanazon a PC-n?

Mindegy, milyen operációs rendszert használt az ember: a Windows-zal ugyanúgy vannak bajok, mint a legújabb Linux-szal. Az állandó leszedés-visszatelepítés helyett olykor-olykor jól jönne, ha a különféle verziókat egy gépen is lehetne futtatni – akár egyszerre, egy időben.

A megoldás valamilyen emulátor használata, mint amilyen a *VMWare* vagy az itt tárgyalt Connectix-féle *Virtual PC*. Az emulátorok működését könnyebb megérteni, mint elmagyarázni: nagyjából arról van szó, hogy a program egy egyetlen könyvtárból álló virtuális „számítógépet" alakít ki a merevlemezen. Ilyenből tulajdonképpen bármennyi létrehozható, mi több ezek párhuzamosan is futhatnak. Ha akarjuk, minden korábbi operációs rendszerünket egyszerre használhatjuk.

És hogy miért jó ez? Több okból. Egyrészt azért, mert minden operációs rendszernek vannak előnyei a többihez képest, és mostantól ezeket anélkül is élvezhetjük, hogy apró darabokra kellene partícionálnunk a merevlemezt. A virtuális gépek ráadásul egy biztonságos tartományban maradnak, és nyom nélkül megszabadulhatunk tőlük: csak le kell letörölnünk őket a merevlemezről. További előny, hogy talán ez a legegyszerűbb módja egy új OS (pl. valamelyik Linux-disztribúció) kipróbálásának.

És hogy megér ez ennyi pénzt? A kérdésre mindenki maga tud csak választ adni. Ha a felsorolt előnyök közül bármelyik is lényeges szempont, akkor a válasz egyértelműen igen. **PCF**




### →Tények

**Mellékelt OS:** PC DOS 2000
**Szolgáltatások:** DOS 6.22, PC DOS 2000, Win 3.11, Win 95/98/98SE/ME, Win NT, Win 2000 és Win XP egyidejű futtatása. Guestként tkp. bármilyen X86-os OS futtatható.
**Minimum:** Athlon/Duron/Celeron/K6-III/PII/PIII/P4, 266MHz, 192Mb, Win ME/NT/2000/XP
**Ajánlott:** 500MHz, 392Mb
**Web:** www.connectix.com

### PCFVélemény

↗ Több OS futtatható vele egyszerre
↙ Drága és sok RAM kell hozzá

**„Ha elég memória van a gépedben, és nyitott vagy az újra, tégy vele egy próbát!"** **87%**

**NEM TUDTAD ÉS MEGKÉRDEZTED?** Íme a válaszunk! (116.)

# Rutin...

## K&V/Technikai tanácsadás/Gyakorlati útmutatók

## Fakadj sírva!

Mindig is azt mondtam, hogy a páratlan számú Microsoft operációs rendszerek megérnek egy telepítést. A DOS 5 kiváló volt, a DOS 6 úgy-ahogy elment. A Windows 3.0 használhatatlannak bizonyult, a 3.1 valamivel jobbra sikeredett. A Microsoft ezt a módszert a Windows 95 és 98 esetében megfordította, és most teljesen felhagytak a számozással. Ennek köszönhetően fogalmam sincs, hogy a Windows XP páros vagy páratlan, és még azt is el kell döntenem, tetszik-e vagy sem; a következő hónapban megtudhatod, mire jutottam. Térjünk vissza azonban az e havi számhoz: előtted áll a vérrel-verejtékkel végigküzdött nForce telepítés, az organikus 3D objektumok készítése az *Amorphium*-mal, a hibák megállapítása az *AMIDiag*-gal (levegővétel...), az adó-visszaigénylésed kiszámítása a Revolution által kiadott programmal, és életmentés az *Active Backup Expert*-tel. Találsz még egy csokornyi Windows-tippet is, és néhány kérdést (esetenként a hozzájuk tartozó válaszokkal együtt), a Kérdezd a mestertben. Elég hozzá, hogy egy felnőtt ember elsírja magát.
**Gerhák Zsolt**

## AZ nFORCE LEGYEN VELED

Megmutatjuk, hogy telepítsd az elképzelhető legjobb alaplapot PC-dbe! **(102.)**



## Hozd ki a maximumot a PC-ből!

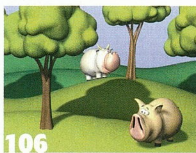
**Teljesítmény és hatékonyság**
Tudjuk, hogy egy gyors és megbízható gépre vágysz. Tippjeinkkel és lépésről-lépésre útmutatóinkkal biztos lehetsz benne, hogy géped mindig a legjobbat nyújtja.

**Szoftver kisokos**
Átfogó útmutatóinkat követve képes leszel maximálisan kihasználni szoftvereidet. Minden teljes verziós programunkhoz szakértők készítenek leírást.

**Technikai tanácsadás**
Mikor elromlik a géped, nyugodt lehetsz, nem vagy egyedül. Zsolti jó ideje nyugodtan állja a kérdésözönt, úgyhogy ne kíméld... Semmi újat nem kérdezhetsz tőle.

**A lemezen?**
Igen! Ez azt jelenti, hogy megtalálod a mellékleten



**106**

### MODELLEZZ EGY KICSIT...

Készítsd el saját őrült háziállataidat (és még amit akarsz) a 2D/3D modellezőszoftver, az *Amorphium 1.0* teljes verziójával.




**110**

### TE IS ÍRHATSZ SIKERFILMET!

Egy átütő sikerhez jóval több kell, mint egy átütő sikerű történet. Segítségünkkel és a lemezmelléklet néhány alkalmazásával azonban te lehetsz az új Tarantino.

## Plusz

**112 DIAGNOSZTIZÁLD A PROBLÉMÁKAT**
Az e havi lemezen található *AMIDiag* használata közben megmutatjuk, hogy hozd rendbe gépedet.

**113 KÉSZÍTS BIZTONSÁGI MÁSOLATOT**
Mentsd meg adataidat a tűzvésztől, PC lefagyásoktól, és az elszabadult elefántoktól az *Active Backup*-pal.

**116 KÉRDEZD A MESTERT**




# Az nForce legyen veled!

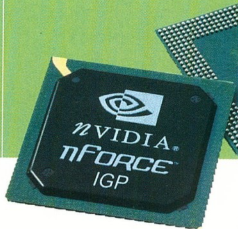
A világ legjobb alaplapja! Már csak egy olyan ember kell, aki segít telepíteni – ne is keress tovább.

>>Mindent egyben ta talmazó fejlesztési le tőség, amivel csúcsrendszert építhetsz.

# Az nForce legyen veled!

## Mi lehet az nForce titka?

Az nForce talán több mint alkotóelemeinek összessége, de akkor is külön eszközökből áll. És hogy mi mire való? A *PCF* segítségével megértheted alaplapodat.

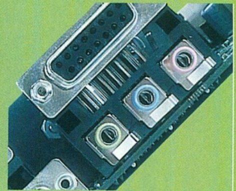





GPU

### A GeForce2 ereje

>A kapható legnagyobb teljesítményű beépített grafikus chip – ereje egy GeForce2 MX-ével egyezik meg. Hátránya viszont, hogy a rendszermemóriát használja, így több RAM-ra lesz szükséged.



APU

### Digitális álom

>A hangprocesszor (Audio Processing Unit) szintén figyelemreméltó. A Dolby 5.1-es jelek dekódolása mellett a másik irányba is működik – képes a hangokat 5.1-é alakítani. Ehhez fogható nehezen találnál másutt.

Az utóbbi évek nagy sikert hoztak az nVIDIA-nak. Az 1995-ös, NV1-essel történő szerény bemutatkozás után a 3dfx és a RIVA egyenértékű vetélytársává küzdötte fel magát, jelenleg pedig a dobogó első helyezettje. A GeForce3 legyőzhetetlen, és azoknak sem kell elégedetlenkedniük GeForce2-jükkel, akik kisebb költségvetéssel dolgoznak. Persze az nVIDIA nem kíván a babérjain ülni...

## Alapozás

Következő siker-várományos termékük az nForce alaplap, amely amellett, hogy az eddigi legigényesebb külsejű eszköz, véletlenül a bolygó leggyorsabb PC-s chipsetjeivel van felszerelve; nem csoda, hiszen annak az nVIDIA architektúrának az eggyel alacsonyabb teljesítményű kiadása, amelyet a Microsoft Xbox-ához készítettek. Mivel a Microsoft konzol specifikációi messze meghaladják az átlag PC-jét, akkor ez a kistestvér sem lehet gyenge.

Azzal az elképzeléssel készítették, hogy egy mindent egyben tartalmazó fejlesztési lehetőséget kínáljanak, amelyet telepítve csúcsminőségű rendszer hozható létre minimális vesződséggel. Azt sem árt figyelembe venni, hogy egy beépített GeForce2 MX is az alaplap része – ez pedig a legerősebb, ami ebből a típusból jelenleg kapható. Itt említendő még a beépített hangprocesszor (APU) is, amely az összes ismert hangkonverziót támogatja, beleértve a Dolby 5.1 kódolást és dekódolást; ez megint csak a legjobb, amit a pénzedért kaphatsz – őrültség volna emellett még külön hangkártya vásárlásán gondolkozni.

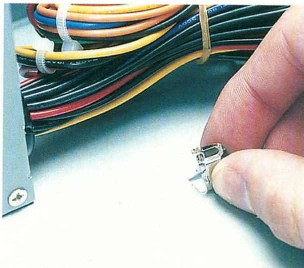
Ez a fejlesztés előre láthatólag egy pár évig kitart majd – a legtöbb, beépített alaplaptól eltérően itt mindig előtted a fejlesztés lehetősége, így ha szeretnél egy GeForce3-t használni, bármikor berakhatod a gépedbe. Az nVIDIA a grafikus piacot már meghódította, és most úgy tűnik, szép lassan a hardverek Microsoftjává válik.



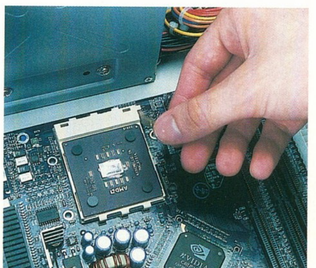
**01** A legelső dolog a PC-s belsőségekkel való variálás előtt önmagad vagy géped leföldelése. Az, hogy fémdrótokat kötsz bizonyos testrészeidre, nem a legkényelmesebb megoldás, így a legjobb, ha megpróbálod a PC-t (kikapcsolt állapotban) a falba bekötni. Ha nincs antisztatikus drótod, a tápkábel is megteszi.



**02** Szedd le a borítás oldalát, és szedd ki az összes PCI, AGP és ISA kártyát (meg ami még ezenkívül esetleg marad). A háztól függően lehet egy kitolható tálca, amire az alaplap csatlakozik; ellenkező esetben több dolgod lesz, mivel ki kell szedned a merevlemezeket és a CD meghajtókat.



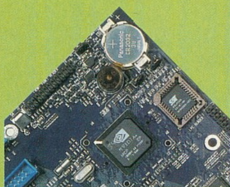
**03** Világszerte meglepő gyakorisággal kapnak a szervizek kiégett alaplapokat – túl sok a lelkes amatőr, akik minden szigetelés nélkül egyenesen az alaplapon keresztül tolják át a csavarokat. Először a szigetelést tedd a menetbe, aztán ebbe csavard a csavarokat.



**04** Most már beteheted az alaplapot; de még hosszú út áll előtted, amíg használhatod is. Most a CPU-t kell behelyezned. Emeld fel az aljzat melletti kart, és helyezd be a processzort. Bizonyosodj meg róla, hogy a processzor és az aljzat levágott sarkai fedik egymást, ezután told vissza a kart, és csatold fel a hűtőventilátort.

# Válaszd a neked tetszőt!

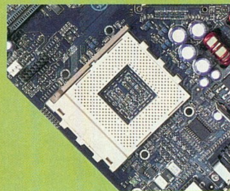
Megjelenésekor két verziója lesz az nForce-nak; a különbség a hangchipben lesz, mivel az APU jelenleg az egyetlen DirectX 8-at használó hangprocesszor. Emiatt csúcstechnológiának számít, ami az árát is megdobja. Ha ez nem zavar, vedd meg az MCP-D-t tartalmazó változatot (a másikba az olcsóbb MCP-t teszik), amely támogatja a valós idejű Dolby Digital AC-3 (5.1) kódolást. Az alapváltozatban ez nem lesz elérhető, és az sem ismert, hogy tartalmazza-e a hardveres gyorsítást.



MCP

## Az intéző

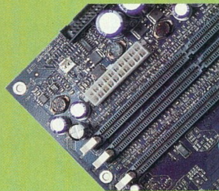
>A Media and Communications Processor kezeli a legtöbb perifériát. Támogatást tartalmaz az Ultra ATA 100-at, az ethernet, a modem, hat USB port, billentyűzet, egér, és nyomtatókhoz. Itt található az APU is.



CPU

## A központi agy

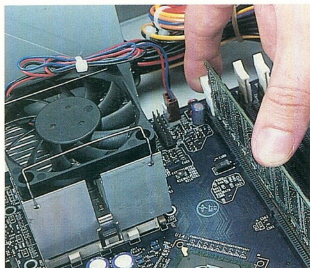
>Az nForce-ok jelenleg kizárólag AMD processzorokat támogatnak, ami rossz hír az Intel rajongóinak; azonban az AMD 3D Now! technológiájával felszerelkezett Athlon, a legjobb választás az nForce mellé.



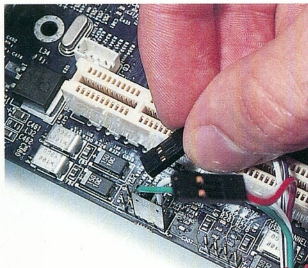
MEMÓRIA

## RAMhalmaz

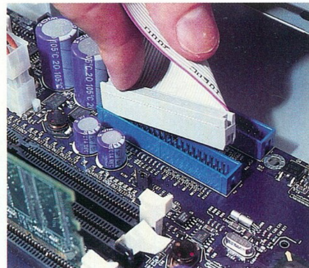
>Az nForce a TwinBank architektúra segítségével biztosítja a villámgyors 128-bites elérést a 133MHz-és DDR memóriákhoz. Ez elméletileg 4.2Gb/s sebességet tesz lehetővé, ez pedig állva hagyja az összes vetélytársat.



**05** Ezután következik a RAM – ne feledd, hogy a teljes 128-bites funkcionalitás eléréséhez két memóriamodulra lesz szükséged. Hajtsd ki az aljzatok végén található fehér karokat, majd ejtsd a foglalatba a RAM-ot, a megfelelő irányba fordítva. Finoman nyomd le a közepénél, és told vissza a karokat.

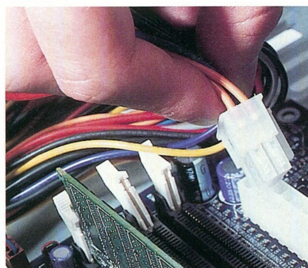


**06** Ami most jön, ahhoz kell a kézikönyv, oké? Az összes ilyen két-, három-, és négydrótos kábelnek megvan a helye az alaplapon. Pontosan kösd be őket, mivel ha mondjuk a reset kapcsolót a merevlemez ledjéhez csatlakoztatod, elmondhatatlan káosz vár rád.

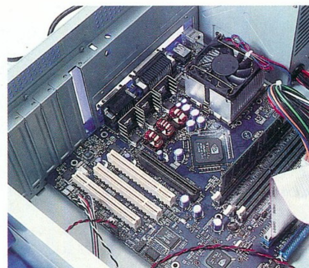


**07** Ha ki kellett szedned a winchestert és a CD-ket, itt az idő, hogy visszatedd őket. Ezután újra csatlakoztathatod az IDE kábeleket – teljesítmény szempontjából legokosabb az elsődleges csatornára kötni a merevlemezt, míg a másodlagosra a CD-meghajtókat.

**>>Egy átlagos alaplapnál most kezdődne a kínlódás a grafikus- és hangkártyákkal, de a szerencsés nForce tulajdonosok máris hátradőlhetnek.**



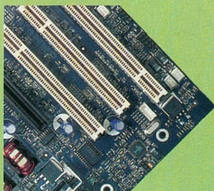
**08** Jöjjön a kettőhúsz. Kapcsold ki az összes tápkapcsolót, nehogy csúnya dolgok történjenek. Ennek a fehér kábelnek hamar megtalálod majd az aljzatát, mivel máshova nem fér be. Legalábbis reméljük, hogy nem. A kisebb fehér csatlakozók a CD és a merevlemezek hátuljába köthetők.



**09** Ezzel megvolnánk. Dőlj hátra, és szemléld meg munkád gyümölcsét. Egy átlagos alaplapnál most kezdődne a kínlódás a grafikus- és hangkártyákkal, de a szerencsés nForce tulajdonosok nyugodtan megpihenhetnek. Kapcsold be megizmosodott PC-det, és telepítsd a kombinált videokártya-hangkártya drivert.

## Adattovábbítás felsőfokon

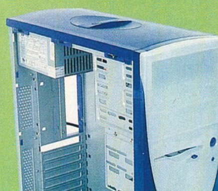
Az nFoce egy másik kellemes tulajdonsága a Hyper Transport Bus; ez képes a virtuális csatornák támogatására, amely egyébként StreamThru néven is ismert. Ez garantálja, hogy bármilyen terhelés is háruljon a chipsetre, a sávszélességet igénylő eszközök megkapják azt a memória-elérést, amelyre szükségük van. Egyébként lelassulnak, ha megszakítják futásukat – pl. a folyamatos adattovábbítású médiák is ebbe a kategóriába tartoznak. Ezt a funkciót egyelőre az nForce tartalmazza.



KIEGÉSZÍTŐ-HELYEK

### Időtálló megoldás

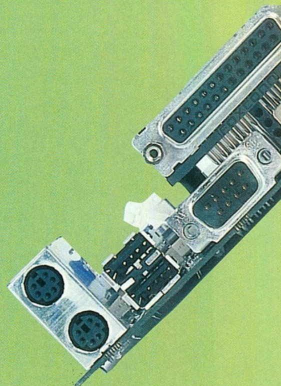
>A mi nForce referencia-alaplapunkon három PCI slot és egy AGP (amely a döbbenetes 8x-os sebességre képes) foglalat kapott helyet, tehát a hangot és a grafikát bármikor fejlesztheted.



HÁZ

### Dobozba vele!

>Úgy döntöttünk, hogy az nForce-t egy Vision házba telepítjük (22 000 Ft+ÁFA körül), amely kellemes kék színe mellett elegendő 5.5 és 3.25 inches meghajtó-helyet tartalmaz ahhoz, hogy jó ideig ne fogyjanak el.



## Az nForce helytartói

Ha az nVIDIA nem foglalkozik gyártással, akkor ki az, aki igen?




A legtöbb nagy alaplapgyártó cég rögtön rávetette magát erre a csinos darabra, viszont egy ideig még ne számíts a megjelenésére, hiszen a pontos specifikációk és a driverek még kidolgozásra várnak.

Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy a markunkba került az nVidia egyik hihetetlenül ritka referencia-alaplapja, a külső gyártók saját elképzeléseitől mentesen. A leírás is ezzel készült, te viszont a szokásos módon veheted majd meg a sajátodat – lássuk csak, hogy kitől is...

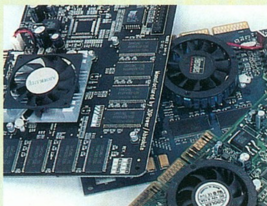
Az nForce öt partnere a termék piacra kerülésekor az ABIT, ASUS, MITAC, MSI és a Gigabyte lesz, más cég eleinte nem gyárthatja őket. Néhány hónapon belül kaphatók lesznek az első példányok, de ha tényleg olyan jó, mint mondják, az utolsó sarki fűszeres is azért lobbizik majd az nVIDIA-nál, hogy ő is gyárthasson belőle. Jelenleg az alapkiszerelés microATX-es lesz, de az ASUS valószínűleg elkészíti majd a nagyobb ATX-es alaplapot is, amelyen több PCI aljzat és egyéb bővítési lehetőség kap majd helyet.




MARADÉK

## KITASZÍTOTTAK

Mit tehetsz a megmaradt eszközeiddel, amelyek a nagyszerű nForce telepítése után maradnak rád?



**01** Mivel az olyan alapvető komponenseket, mint a grafikus- és hangkártya, már tartalmazza az alaplap, sőt, néhány gyártó még modemet is integrál bele, megmarad néhány használaton kívüli alkatrészed.




**02** Az egyik megoldás a problémára az internetes hirdetések. Az emberek mindig keresik a használt – így olcsó – számítógépes eszközöket, így ezeken a helyeken megszabadulhatsz tőlük. Próbálkozz a **www.stop.hu/aponet** címen.



**03** Ha nem annyira a pénz a problémád, csak nincs szíved kidobni az alkatrészeket, megpróbálkozhatsz a bolhapiaccal, vagy egy használt alkatrészekkel foglalkozó üzlettel is.



**04** Másik lehetőség egy új PC összerakása. Használhatnád szövegszerkesztésre, MP3 lejátszónak, dedikált szervernek, vagy arra, hogy a haverokkal egymás ellen játsszatok (te azért az nForce-os géphez ülj...)

# Amorphium

A LEMEZEN

Megmutatjuk, hogyan készíthetsz organikus teremtményeket az *Amorphium 1.0*-val – az e havi lemezmelléklet teljes verziós modellező alkalmazásával.



TELJES PROGRAM LÁSD INSTALL (8. OLD)

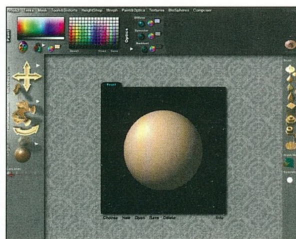
# >>ORGANIKUS MODELLEZÉS

Kezdjük az Amorphium elindításával, amely automatikusan betölt egy egyszerű gömböt.

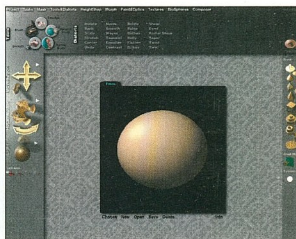
Az eszközök tárházát és az elérhető szoftvereket tekintve a 3D modellezés csábító lehetőség, de az egyik legnehezebben elsajátítható aspektusa a hagyományos technikáktól való eltérés.

A számítógépes modellezés igencsak messze esik attól, mikor egy agyagtömböt gyúrsz tetszőleges formára, de ennek nem szükséges így lennie. Az Electric Image készítésében megjelent *Amorphium* segítségével az agyagszobrászathoz hasonló módon formálhatod objektumaidat, így gyorsan készíthetsz organikus modelleket.

Ebben a leírásban végigkövetjük, ahogy Bill Fleming, a Fat Farm projekt szerzője elkészíti egyik szereplőjét, név szerint Polarust, a röfit. Sertés barátunk pont megfelelő választás, hiszen kellőképpen kerekded és szerves. Egy gömbszerű „agyagdarabbal" kezdünk, és fokozatosan gyúrjuk formára...



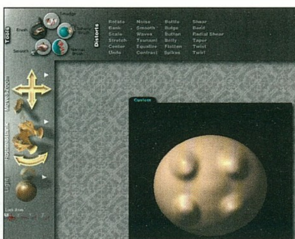
**01** Mivel malacot készítünk, válasszuk ki a **Paint&Optics**-ot a főmenüből, és a palettáról kiválasztott barackszínnel fesd be az „agyagot". Ehhez válaszd ki a festővödröt, majd kattints a gömbre.



**02** Most következik a formák kialakítása. Válaszd ki a **Tools&Distorts**-ot. A **Brush** alaphelyzetben ki van választva; most mozgasd a kurzort a **Stretch** torzítás fölé, és a bal egérgomb lenyomva tartásával húzd az egeret jobbra, amíg tojásdad formát nem kapsz. A részletek hozzáadása előtt még egy kicsit gyúrjuk alakuló malacunkat.



**03** Mozgasd a kurzort a **Bottle** torzítás fölé, tartsd lenyomva a bal egérgombot, majd húzd balra az egeret, így elcsúcsosítva a tojás végét. Most forgasd a testet, hogy a hasát lásd. Válaszd ki a Cylinder ecsetet, a **Pressure** értéket állítsd 2-re, a **Radius**-t 35-re, és a **Flux**-t pedig 54-re. Végül válaszd ki a **Quad Symmetry**-t, és készíts egy lábat a jobb-felső sarokba – ez automatikusan tükröződik majd a másik három sarokra is.



**04** Ezután hozzáadhatod a has kidomborodását is: válaszd ki az Egg ecsetet 35-ös **Radius** és 35-ös **Pressure** értékekkel. A **Quad Symmetry** kikapcsolása után készítsd e la kidomborodást a lábak között.



**05** Most forgasd el úgy a testet, hogy a hátulját lásd. Válaszd ki a legelső ecsetet, a **Pressure**-t állítsd −24-re, a **Radius**-t 6-ra. Kapcsold ki a **Quad Symmetry** opciót, és a hátsó oldal közepén készítsd el a röfi hátsójának szétválasztását.

↘

# >>AZ ORGANIKUS MODELLEZÉS FOLYTATÁSA...

Készíts agyagmalacot anélkül, hogy bepiszkítanád a kezeidet.



**06** Most válaszd ki a **Smooth** eszközt. Ezután kapcsolj az Egg ecsetre 32-es **Pressure** és 35-ös **Radius** értékekkel, majd fess a nyílásra, hogy kicsit elegyengesd. Ezután következik a farok csonkja.



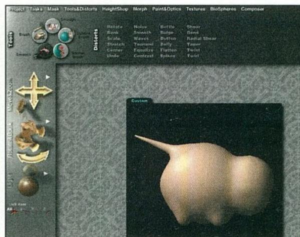
**07** Először a Brush eszköz, majd az Egg forma kiválasztására lesz szükség. A nyílás fölött létrehozunk egy kidomborodást, ami a gerincvonal mentén emelkedik majd ki. A **Smooth** eszközzel tetszés szerint finomíthatod a formákat; a farkat a következő lépésben adjuk hozzá.



**08** A farok létrehozásához válaszd ki a legelső ecsetet, és a **Pressure**-t állítsd 100%-ra. Ezután legyen a **Radius** 16, és a hátsó nézetből formáld meg a farkat. Ha most oldalsó nézetre váltasz, látni fogod, hogy egyenesen nyúlik ki a test hátuljából; a használt renderelőprogrammal (ha csontokat alkalmazol a farokra) ezt könnyen fel lehet kunkorítani.



**09** A fejhez az Egg ecsetre lesz szükség, méghozzá 32-es **Pressure** és 35-ös **Radius** értékekkel; szép fokozatosan építsd fel a fejet. Néha érdemes elforgatni a testet, hogy lásd, egyenletes formát hozol-e létre.



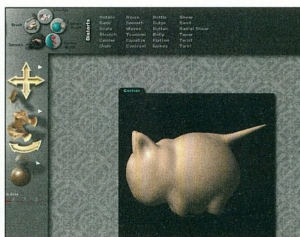
**10** Most a **Smooth** eszközzel egyengesd el a fej felszínét. Jelenleg egy kerek formára van szükségünk, a részletekkel később foglalkozunk.



**11** Válaszd ki a **Brush** eszközt, és állítsd a **Radius**-t 16-ra; ezzel alakítjuk ki a fej mögötti gyűrődést. Ezt ezután a **Smooth**-al egyengesd el; most jönnek a fülek.



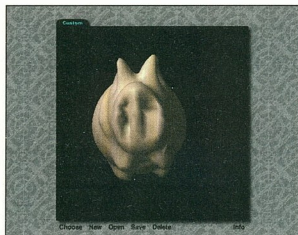
**12** Válaszd ki a **Mirror Symmetry** opciót, és forgasd el a malacot úgy, hogy lásd a feje tetejét. Gyúrj egy fület a bal oldalon, eközben néha forgasd el a modellt, hogy biztosan megfelelő legyen a magasság.



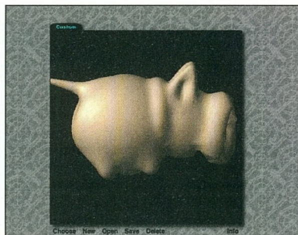
**13** Forgasd a testet oldalnézetbe, és miután kiválasztottad az első ecsetet –24-es **Pressure** és 16-os **Radius** értékekkel, formázd meg a fül bemélyedéseit. A másik fülnél ismételd meg ugyanezt; a tükrözés opciót ugyan itt is használhattuk volna, de ilyen egyszerű formáknál érdemesebb kézzel dolgozni.



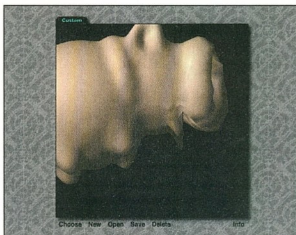
**14** Mos következik az orr, amelynek a végére valamivel több anyag szükséges. Válaszd ki az Egg ecsetet 34-es **Radius**-szal, és fokozatosan építsd föl az orr végét.



**15** Forgass elölnézetbe, és válaszd ki az első ecsetet. A **Pressure** értékét állítsd –24-re, és a **Radius**-t 16-ra. Most kialakíthatod az orrlyukakat.



**16** A száj létrehozásához forgasd a modellt a másik oldalra, és hozz létre egy bemélyedést az orr mögött lent; ez eleinte kicsit elnagyoltnak tűnhet, de később még finomítunk rajta a **Smooth** eszközzel.



**17** Az alsó ajkak kialakításához állítsd a **Pressure**-t 32-re, és a test oldala mentén húzz egy vonalat. Ez szintén durva lesz elsőre, de később elegyengetjük.



**18** A test elkészült. A részletek finomításához válaszd ki a **Smooth** torzítást, kattints a bal gombbal és tartsd nyomva, majd húzd balra, amíg elégedett nem vagy az eredménnyel. Miután ezzel megvagy, jöhetnek a körmök.



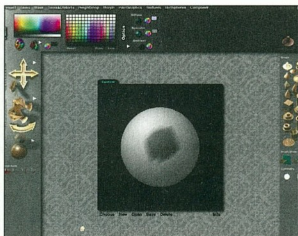
**19** Hozz létre egy új objektumot, és válaszd ki a **Cylinder** formát. A **Paint&Optics** menüből színezd az egészet sötétszürkére. Ezután kattints a **Tools&Distortion** menüre, válaszd ki a **Stretch** torzítást, és a bal egérgombot lenyomva tartva húzd lefelé a kurzort. Lapítsd el a kívánt magasságra a hengert



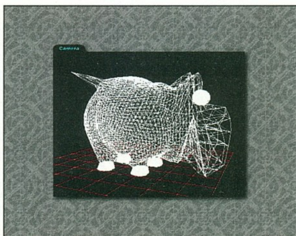
**20** A hengernek illene a tetején elkeskenyednie, tehát válaszd ki a **Taper** eszközt, és a szokásos kurzorvonszolásos technikával, balra húzva alakítsd ki a megfelelő vékonyodást. Most válaszd ki az Egg ecsetet, állítsd a **Pressure**-t –34-re, a **Radius**-t 35-re, és hozz létre egy benyomódást a pata elején.



**21** Válaszd ki a **Soften** eszközt, és simítsd el a körmöket; az objektumot majd később, a malac befejezésénél klónozzuk. Készen állunk a szemek kialakítására.



**22** Hozz létre egy új objektumot, és válaszd ki a **Sphere** formát. Fesd az egészet fehérre, és adj a közepéhez egy egyszerű sötét foltot, ami pupillaként szolgál majd. A különálló objektumokkal most meg is volnánk, eljött az idő a teljes objektum összeállítására a Composerben.



**23** Először is válaszd ki a **Composer** opciót a menüből. Most arányosan csökkentsd le a körmöt, és mozgasd az egyik láb alá; ezután következik a klónozás – másold le háromszor, és helyezz egyet minden láb alá. Méretezd a szemet is, és helyezd el a fejre, majd klónozd ezt is, és helyezd mellé a másik példányt. Íme, kész is van a malacunk.

# Írj sikerfilmet

**Hollywood** Úgy gondolod, jobbat írnál George Lucasnál? Itt a lehetőséged!

Mindenkinek vannak olyan ambíciói, hogy sikerfilmet írjon, legyen az akár az *Alien* sorozat legújabb része, vagy a *Dr Dolittle 3*. Ki tudja, talán még olyan is akad köztetek, aki valóban megpróbálta; a történet kitalálása azonban a folyamat legegyszerűbb része – a kézirat szerkezetének kialakítása, és a teljes anyag begépelése az igazán kemény meló.

A lemezmellékleten megtalálhatod a *Movie Magic Screenwriter 2000* és a *StoryView 1.1* próbaverzióját. Az utóbbi segít abban, hogy nagyjából kialakítsd, mennyi időt szánsz a filmben az egyes jelenetekre.

## Kockáról kockára

A *Movie Magic Screenwriter* azonban egyből a lényegre tér: nem kell azon fáradoznod, hogy forgatókönyvedben mindent a megfelelő külalakra formázz, mivel a szoftver a piszkos munkát elvégzi helyetted.

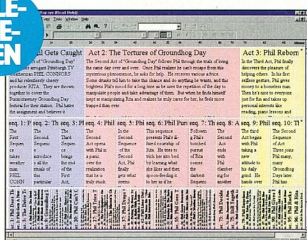
Ha már elkészült az opuszod, irány a net, és rohamozd meg Hollywoodot...

**→Művedet ide küldheted...**
www.hollywoodlitsales.com
www.inzide.com
www.scriptshark.com
www.storybay.com

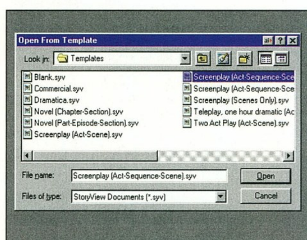



**Alfred idejében még mindezt papírra vetették.**

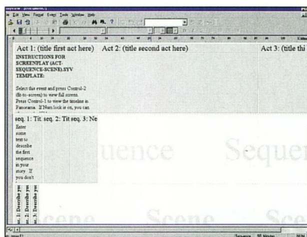
A LEMEZEN



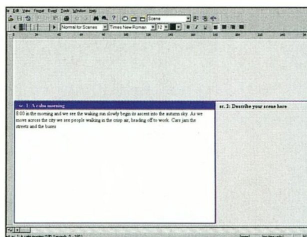
**01 Telepítsd a lemezmellékletről a *StoryView 1.1* demóját, és tölts be egy pár példát, így képet kapsz arról, hogy nagyjából mire is képes a program. Ja, és ne lepődj meg, ha ismerős történetre akadsz...**




**02 Itt az idő, hogy a saját forgatókönyveddel kezdj foglalkozni. Nyiss egy új dokumentumot, és válassz egyet a 11 sablon közül; érdemes az „Act-Sequence-Scene" formátummal kezdeni (Felvonás-fejezet-jelenet), hiszen a legtöbb forgatókönyv ezt használja.**



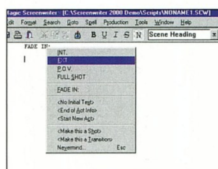
**03 A történet figyelembe vételével oszd fel a dokumentumot három vagy négy (esetleg több) felvonásra. Az egyes ablakokba írhatod a cselekmény részletét. A kinagyításához nyomd meg a [ctrl]+[2]-t, a teljes dokumentum nézetét a [ctrl]+[1]-gyel hozhatod elő.**



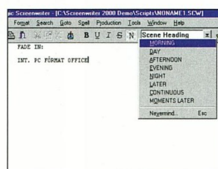
**04 Kattints duplán a felvonásra, fejezetre, vagy jelenetre, hogy megadhasd az ott zajló cselekményeket. Mindegyikük keretét odébb húzhatod, ezzel csökkentve/növelve a hosszúságát. Új felvonás/fejezet/jelenet hozzáadásához kattints a** Creation Tool**-ra.**

# >>FORMÁZD A FORGATÓKÖNYVET

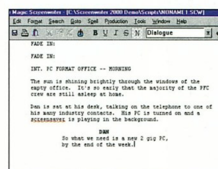
A forgatókönyvek egy adott formátumban kell legyenek, különben gyorsított tempóban indulnak meg a szemetes felé.



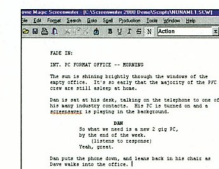
**01 Ha már megvan a történet, ideje elkezdeni a forgatókönyv megírását, s ehhez a *Movie Magic Sreenwriter*-re lesz szükséged. A program indításakor számos tanácsot kapsz, ezeket későbbi visszakeresés céljából ki is nyomtathatod. Kezdj egy új dokumentumot és írd be: `fade in:`.**



**02 Mikor leütöd a pontosvesszőt, egy helyi menü jelenik meg, és beállíthatod a jelenetet: Internal (belső), External (külső), POV (nézőpont), Full Shot (totál). Innen válaszd ki a neked megfelelőt. Írd be a helyet, és válaszd ki azt az időt, mikor a jelenet játszódik majd.**



**03 Gépeld be a forgatókönyv első bekezdését – ez általában a jelenet leírása szokott lenni. A bekezdés végén nyomj [Enter]-t. Mikor készen állsz a párbeszédek hozzáadására, nyomd le a [tab]-ot, írd be a szereplő nevét, és a mondatot zárd le [Enter]-rel.**



**04 Ha még külön instrukciókat is szeretnél adni az adott szereplőhöz, ezt zárójelben írhatod le. Kezdd meg a zárójelet, írd be a kívánt szöveget, és nyomj [Enter]-t. Ezután folytathatod a párbeszédet; ha azzal is végeztél, nyomj [Enter]-t, és visszatérsz a jelenet leírásához.**

# Diagnosztizálás

**Rendszer-ellenőrzés** Az e havi mellékleten található *AMIDiag*-gal kiderítheted, milyen baj gyötri gépedet.

Valamilyen gondod van a PC-ddel, és gyorsan szükséged van a válaszra. Melyik komponens a hibás? Hogy javíthatod meg? Az elszántabb játékosok ilyenkor már a Vezérlőpulton bogarásznak a rendszerinformációk után, de mikor pontos adatokra van szükség, jobb, ha a profi eszközökhöz fordulsz – mint például az *AMIDiag*, amelyet megtalálhatsz a mostani mellékleten.

## Tesztek, tesztek...

A legfontosabb tudnivaló erről a szoftverről, hogy nem hajlandó Windows alól futni; ehelyett feltelepíti magát egy floppyra, és DOS-ban indul el. Ez elengedhetetlen ahhoz, hogy az eredményeket ne zavarja össze a Windows. Az *AMIDiag* a PC minden eszközét képes tesztelni, és konkrét komponenseket is vizsgálhatsz vele, ha például szeretnéd tudni a processzorod tényleges sebességét, a PCI busz teljesítményét, és a merevlemezed valós adatátviteli arányait. Számos oka lehet annak, hogy miért van szükséged ezekre az adatokra. Telepítsd a lemezmellékletről az *AMIDiag*-ot (lapozz az Install rovat 10. oldalára további információkért), és végezd el gépeden a következő teszteket – itt jó pár gyakori hibát felsoroltunk, okukkal együtt. **PCF**

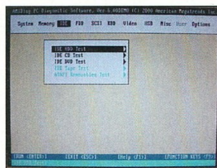
**>>A program feltelepíti magát egy floppyra, és DOS-ban indul el. Ez megakadályozza, hogy a Windows összezavarja az eredményeket.**

### MIT TARTALMAZ A 6-OS VERZIÓ?

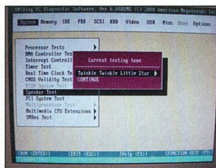
- Érzékeli a processzorsebességeket 667MHz-ig
- 64Gb-ig támogatja a RAM-ot
- Leellenőrzi a merevlemezek írási/olvasási teljesítményét
- USMA támogatás
- Támogatja az IDE DVD-t
- Tesztek az Intel i740-alapú grafikus kártyáihoz
- Még több rendszerinformációt jelenít meg: RAID, ACPI támogatás, SDRAM és USB

## >>HÍVD AZ ORVOST

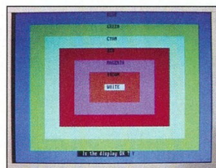
Halljuk, mik a panaszai...



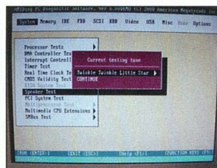
**01** **Az *AMIDiag* bármelyik merevlemez teljesítményét képes leellenőrizni. Írási, olvasási, ellenőrzési, keresési, teljesítmény, boot szektor és sleep (készenléti) üzemmód teszteket végezhetsz el, egymás után. A sleep hasznos, hiszen gyakran fagy le a gép, ha a merevlemezek nem „térnek magukhoz".**



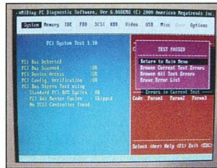
**02** **A hangkártya-menüből különféle hangteszteket, Sound Blaster kompatibilitás-ellenőrzéseket, WSS (Windows Sound System) végezhetsz – ez utóbbi a hangkártya sztereó képességeit vizsgálja. A jeleket először csatornánként, majd az össze csatornán egyszerre diagnosztizálja a program.**



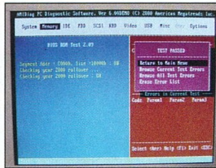
**03** **A kijelződ megfelelően működik? A lehúzható menüből válaszd a Monitor opciót, hogy az *AMIDiag* leellenőrizze. Az eszköz egy sornyi színes sávot jelenít meg, ezeknek segítségével beállíthatod a képernyődet.**



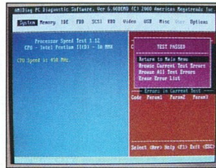
**04** **Nem sípol a PC-d? Ezekkel a tesztekkel bizonyosodhatsz meg róla, hogy minden rendben a beépített hangszóró háza táján. A speaker elengedhetetlen a POST (Power On Self Test, indításkor történő önellenőrzés) hibák megállapításához. Ha még mindig nincs hang, ellenőrizd, jól kötötted-e be.**



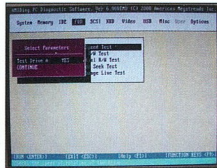
**05** **A kiegészítő-kártyáid gondot okoznak? A PCI teszt egy sornyi vizsgálatot végez, amelyekből kiderül, hogy a PCI busz és a PCI kártyáid megfelelően működnek-e. A PCI Bus Test tartalmaz egy PCI busz vizsgálatot, egy eszközelérési tesztet, egy beállítás-ellenőrzést, és egy PCI busz terhelési vizsgálatot.**



**06** **Az *AMIDiag* memóriatesztjei megtalálja a hibás részeket. Ezek a következők: BIOS ROM teszt, paritás teszt, cache memória teszt, és véletlenszerű memória teszt. Ez utóbbi öt rutint használ arra, hogy véletlenszerű adatokat írjon/olvasson – ha e kettő nem egyezik meg, DIMM hibád van.**



**07** **A processzorvizsgálatokkal megbizonyosodhatsz arról, hogy a CPU-d jól működik, és megtudhatod a processzor valós sebességét. Átvertek a boltban? Az *AMIDiag* képes az Intel Pentium, PII, Celeron és PIII CPU-k vizsgálatára, és jó pár AMD processzort is támogat. A felső mérési határ 667MHz.**



**08** **Ha hirtelen nagy számú floppyd hibásodik meg, lehet, hogy a meghajtóval van a gond – az *AMIDiag* erre is kínál teszteket. Csak futtasd le ezeket, közben a szoftver formáz neked egy lemezt is, mielőtt elvégezné a sebességi, illetve írási/olvasási ellenőrzéseket.**

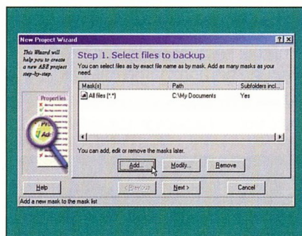
# Biztonsági másolat

Az lemezmellékleten található *Active Backup Expert* teljes verziójával készíthetsz másolatot.

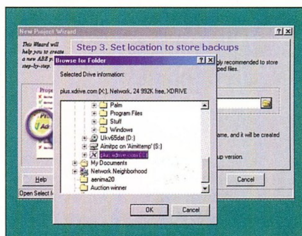
A biztonsági másolatok készítéséről gyakran lehet hallani, de a gyakorlatban kevesen alkalmazzák. A fontos fájlokról történő rendszeres másolatkészítés olyan, mint az egészséges táplálkozás és a sportos életmód: kéne, de nem csinálja senki. Szerencsére az adatmentés ezek közül a legegyszerűbb. Régebben talán abból állt, hogy a *Word* dokumentumaidat az *Explorer*-ben húzogattad át pár floppyra, de egy megfelelő szoftverrel gyerekjáték az egész.

## Egyszerű, akár a pofon

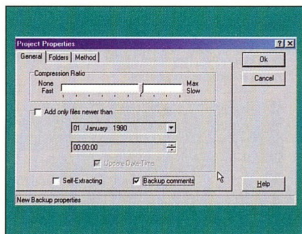
Az e havi mellékleten megtalálhatod az *Active Backup Expert 1.40* teljes verzióját, amivel a rendszeres adatmentés nem teher többé. A szoftver megjelöli a neked szükséges fájlokat, és egy sima ZIP állományba tömöríti őket; megadhatod még a tömörítés mértékét is. Ha már kész a tömörített fájlod, nem sok értelme lenne az egésznek, ha nem másolnád át máshová, akár egy Zip lemezre, akár egy internetes tárhelyre. Nálunk egyelőre nincs ilyen ingyenes szolgáltatás, de például az Xdrive (**www.xdrive.com**) kínál ilyen szolgáltatást.
**PCF**



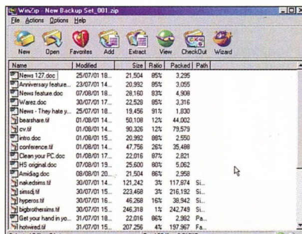

**01** **Telepítsd az *Active Backup Expert* programot, majd válaszd ki, azokat a fájlokat amelyeket rendszeresen szeretnéd elmenteni. Nálunk az összes ilyen a Dokumentumok mappában található, így csak kiválasztjuk az Add-ot, és duplán kattintunk rajta. A következő képernyőn a mentésből kihagyandó fájlokat kell megadnod.**




**02** **Most add meg, hová szeretnéd helyezni a biztonsági másolatot. Ideális esetben ez egy internetes tárhely, akárcsak nálunk, de akár a merevlemezre is elmentheted, hogy aztán később egy külső meghajtóra másold.**




**03** **A további mentési opciókkal megadhatod a kívánt tömörítési szintet, amelyet az *Active Backup Expert* alkalmaz majd az elmentendő fájlokra. Minél nagyobb a tömörítési szint, annál tovább tart majd a művelet, főleg, ha sok fájlról van szó. A zip fájl helyett egyébként készíthetsz önkicsomagoló állományt is ugyan ezzel a módszerrel.**




**04** **Ha kiválasztottad a fájlokat, és OK-t nyomtál az opcióképernyőkön, megnézheted a mentésre kerülő állományok listáját. Ha ez megfelel neked, kattints a Backup-ra, és a program elvégzi a többit. A létrejött fájlt tárold biztos helyen. Az adatok visszaállításához csak nyisd meg a zip fájlt, és húzd a fájlokat vissza a merevlemezre.**

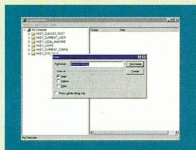


# Windows Tippek

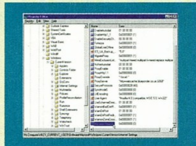
**Gyors útmutatók** Fedezd fel a rendszered titkait.

## NE PAZAROLD AZ IDŐT

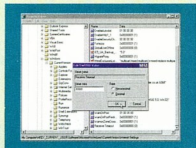
### Ne várj a lajhársebességű weboldalakra, inkább sIEss!



**01** Nyomd meg a **Start menü/Futtatás-t,** és írd be: **regedit**. Nyomd le a [crtl]+[F]-t. Jelöld be a **Keys** négyzetet, és szüntesd meg a **Values** és **Data** kijelölését a **Look at** szekcióban, és a keresési mezőbe gépeld be a következőt: `Internet settings`.



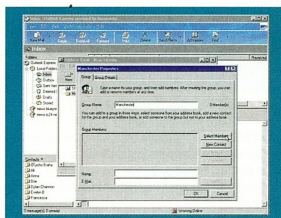
**02** Kattints a **Find Next**-re. Az `Internet settings` kulcs megjelenik a bal oldalon, a jobb panelen pedig egy sornyi értéket látsz majd. Itt kattints jobb gombbal, válaszd ki a **New/Dword value**-t, és nevezd el **Receive Timeout**-nak.



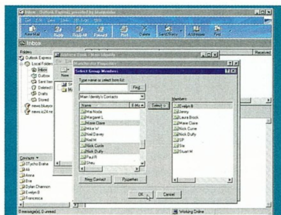
**03** Kattints duplán erre az új értékre, állítsd a **Base**-t **Decimal**-ra, és a **Value Data**-nak adj meg **30000**-s értéket. Az **OK** lenyomása után lépj ki a regisztrációs adatbázisból, és indítsd újra a gépet. Ezek után ha egy oldal 30 másodpercig nem válaszol, az időkorlát automatikusan életbe lép. (A **ValueData** értéket milliszekundumokban adhatod meg.)

## >>KÉSZÍTS LISTÁKAT AZ OE-BEN

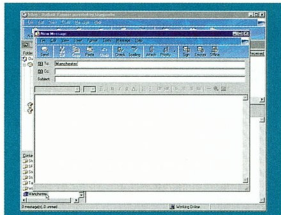
Címlisták készítésével sokkal könnyebben bombázhatod barátaidat és kollégáidat.



**01** Indítsd el az ***Outlook Express***-t, és kattints az **Eszközök/Címjegyzék** menüponton. A Címjegyzék ablakban kattints az **Új** ikonra, és válaszd ki az **Új csoport**-ot. Nevezd el a listát, és nyomd meg a **Tagok megmutatása** gombot.



**02** Nyomd meg a [ctrl]-t, és jelöld ki azokat a címeket, akiket szeretnél betenni a listába. Ha itt nem szerepel a kívánt személy, nyomj az **Új cím** gombra. A **Kiválasztás** gombbal összehúzhatod őket, és az **OK** lenyomása után bekerülnek a listába.



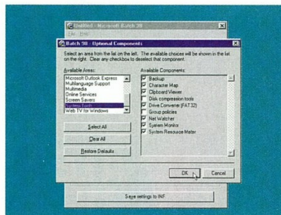
**03** Nyomd meg újra az **OK**-t, majd zárd be a **Címjegyzék** ablakot. A listában most látszik az újonnan létrehozott csoport – úgy küldhetsz oda e-maileket, ahogyan azt a hagyományos e-mail címekkel is tennéd.

## >>AUTOMATIZÁLD A WIN TELEPÍTÉST

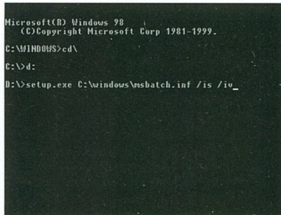
A Batch 98-cal megadhatod az automatikus Windows újratelepítések opcióit.



**01** Telepítsd a **Batch 98**-at a Windows CD-ről. Indítsd el a **Start** menüből, és kattints a **Gather now**-ra. Ez összegyűjti a regisztrációs adatbázisból a nyomtatókkal, felhasználókkal, hálózattal, és a **Windows** könyvtárral kapcsolatos adatokat.



**02** A többi telepítési opció eléréséhez kattintgasd végig az öt fennmaradó gombot, menet közben megadva a kért adatokat. Ezután a telepítési információkat kell megadnod, úgymint célkönyvtár, termékkód, komponensek, megjelenítési beállítások.




**03** Nyomd le a **Save Settings To INF** gombot. Indítsd újra a gépet DOS-ban, és írd be a következőt: `setup.exe <elérési út>\msbatch.inf /is /iv`, ahol az <elérési út> az előzőleg létrehozott msbatch.inf helye.

## FOGADD MEG...

Hallgass a PCF szerkesztőségére!

### Hitelkártya

Sajnos Magyarországon még csak készpénzben, vagy utánvéttel lehet fizetni, de előreláthatólag ez év végétől már a hitelkártyát is elfogadják a legtöbb helyen.

### Ellenőrizd a terméket

Mikor átveszed a csomagot, vizsgáld meg a tartalmát. Nyugodtan nézd meg a rendelt terméket, még akkor is, ha ezzel megváratod a futárt vagy a postást. Csak így kerülheted el a későbbi kellemetlenségeket, mert ha például a 17 inches monitorodon egy 19 inches repedés van, már nehéz lesz bizonyítani, hogy nem te vágtad bele a kisbaltát. Adj meg egy határidőt a rendelésre, így késés esetén akár vissza is küldheted azt.

### Használd a fejed

Bizonyosodj meg róla, hogy kizárólag biztonságos siteról vásárolsz. Ellenőrizd az *Internet Explorer* jobb alsó sarkában található lakat ikont, vagy az oldalon történő jobb gombos kattintás után a **Tulajdonságok** kiválasztásával. Óvakodj az igénytelenül kialakított siteoktól, és azoktól, amelyek e-mailen fogadják a rendeléseket ill. nincs telefonszámuk.

### Ügyelj a részletekre

PC rendelésekor gondosan vizsgáld meg a specifikációt. Kérd meg a céget, hogy e-mailezzék el neked részletesen, árajánlattal együtt.

# Fejlessz és spórolj!

**Új Hardvert** vennél? Mi segítünk megtakarítani némi pénzt.

Komolyan veszed a PC-d? Akkor érdemes időnként fejleszteni a rendszeredet. A PC egyik legnagyobb előnye az a rugalmasság, ahol az alapvető elemek fejlesztésével folyamatosan a felső teljesítménykategóriában tarthatod a gépet. A processzor csak vánszorog a legújabb modellekhez képest? A Windows ME csak dadogva indul a 32Mb RAM miatt? Esetleg a videokártyád elfáradt azon erőfeszítésében, hogy trilliónyi poligont próbáljon meg kidobni a képernyőre minden másodpercben? Akármi is a probléma, a PC igazi szépsége abban rejlik, hogy bármikor lekaphatod róla a házat, kiránthatod a kókadtabb cuccokat, és villámgyorsan erősebbre cserélheted őket. És ha okosan csinálod, még a házadat sem kell eladnod, hogy ezt megtehesd...

Manapság, a szupermarketek jutalompont-rendszerében és az EFKK (Egyet fizet, kettőt kap) korában megéri felmérni a teljes kínálatot, és ez leginkább a PC fejlesztésre igaz. Míg a boltban történő vásárlásnak megvannak a vitathatatlan előnyei (látod, mit veszel, azonnali tanácsadást kaphatsz, és azonnal kézbe kapod az árut), aligha a legolcsóbb módja a gépvásárlásnak. Röviden, ha árleszállításokra vágysz, és tudod mit akarsz, lassan a rendelés az egyedüli üdvözítő út. Ez akár interneten, akár telefonon történik, mindig számíthatsz rá, hogy a kőkemény piaci verseny miatt a lehető legalacsonyabbak az árak; a megtakarítás mellett pedig ezeken a speciális helyeken értékes tanácsokat kaphatsz, emellett a szállítás is gyorsan történik. Manapság a megrendelt terméket már napokon belül megkaphatod, tip-top állapotban; ha pedig valamilyen probléma merül fel, online lekövetheted a csomagod útját, vagy felhívhatod az ügyfélszolgálatot.

Mi minden hónapban bemutatjuk a legkedvezőbb lehetőségeket, és lépésről-lépésre útmutatót adunk PC-d fejlesztéséhez... mire vársz még? Fizess elő a *PC Format*-ra, tartsd a gépedet csúcsformában, és takaríts meg egy csomó pénzt! **PCF**

### >>Tudod, mit akarsz, és szeretnél spórolni? A legjobb, ha rendelsz.



**A legjobb árakat akkor csípheted el, ha közvetlen a gyártótól rendelsz.**

## >>HOGYAN VEGYÜNK PC-t?

Kíméld a pénztárcádat, és rendelj egyenesen a gyártótól.

**Sosem volt könnyebb** kifogni egy jó vételt a PC-piacon. A processzorok ára zuhan, a RAM-oké szintén; ehhez jön hozzá még az eladások csökkenése is. Nemrégiben még úgy tűnt, hogy a PC vásárlásod másnapján ugyanazt a gépet már feleannyiért vesztegetik; ezek az idők azonban elmúlóban vannak, hiszen a PC gyártók már nem képesek ugyanannyi hasznot termelni. És hogy lehet ezt kihasználni? Először is, a gyártó oldaláról próbálj vásárolni. A termék kiválasztásánál nyugodtan járd be az üzleteket, de mikor a vásárlásra kerül a sor, sehol nem kaphatsz eszközöket olcsóbban, mint a készítőtől. Felsorakoztattuk három csúcsrendszerünket, melyek AMD Athlon, PIII és P4 alapúak.





### IBM
**www-5.ibm.com/hu**

**Egy 1GHz-es PIII NetVista A40i, 128Mb RAM-mal, egy 20Gb-os merevlemezzel. Találhatsz olcsóbb gyártókat, de nem ebben a ligában. Kár, hogy az árak csak dollárban vannak megadva.**





### DELL
**www.dell.hu**

**Az OptiPlex GX400-as gép 1.7GHz, nVidia TNT2-vel, 10Gb-os merevlemezzel és 128Mb RAM-mal már 527 040 Ft-os áron kapható.**





### ALBACOMP
**www.albacomp.hu/**

**A hónap egyik legkedvezőbb ajánlata mindenképpen az Acitva P4 1.4GHz processzorral, 128Mb RAM-mal, DVD/CD-íróval és teljes verziós szoftverekkel. Az ár is kedvező: 419 700 Ft + ÁFA.**

# Kérdezd a mestert...

PC-felvilágosítás

# Segítségnyújtás itt!

Alig leplezett undorral Zsolti kihalássza a legújabb darabkákat a vödörnyi technikai hulladék közül.



Gerhák Zsolt

Gyors kvíz

## Tudsz annyit, mint Zsolti?

Úton a megvilágosodás felé? Tedd magad próbára a következőkkel

**1 Melyik nem igaz a következő állítások közül a Windows NT boot lemezre?**
a) tartalmaznia kell az ntoskrnl.exe-t.
b) Windows NT alatt kell formázni.
c) Más operációs rendszer is indítható vele.

**2 A Windows 2000 melyik verziója készült a desktop felhasználóknak?**
a) Windows 2000 Desktop
b) Windows 2000 Workstation
c) Windows 2000 Professional

**3 Hány bit van egy IP-címben?**
a) 32
b) 64
c) 255

**4 Milyen memóriát használnak a cache-ek?**
a) DRAM
b) SRAM
c) SDRAM

**5 Mi a legelterjedtebb LCD aktív mátrixos képernyő?**
a) Plazma folyadékkristályos
b) TFT
c) CSN

*Válaszok a 121. oldalon*

Ingyenes technikai tanácsadás

Problémád van a PC-ddel? Írj Zsoltinak, vagy még jobb, ha egy e-mailt küldesz – ezt persze csak akkor, ha sikerül működésre bírni a PC-det...
**United Média Lapkiadó Kft.**
**1021 Bp., Hűvösvölgyi út 54.**
**pcformat@pcformat.hu**

OS trükkök

## Explorer mappa

**K** **Windows ME rendszerem van (elég jó, amikor éppen nem fagy le), és nagyon zavaró, hogy az Explorer mindig a Dokumentumok mappában nyílik meg. Hozzászoktam, hogy a Windows 98 a C: meghajtón indul, és a Dokumentumok nem a legjobb kezdőpont, ha a rendszerfájlokkal akarok bajlódni. Hogy érhetem el, hogy az Explorer a C: meghajtón kezdjen a Windows ME alatt is? Megőrjít a kérdés teljesen.**
**Tamás**
**Nemkellvalaszolnodcsakbeakartam kerulniazujsagba@f3s.com**

**V** Bizony, a Windows ME Explorer fekete lyuk, amely nem egy felhasználót kergetett már teljes őrületbe, úgyhogy nyugodtan dőlj hátra, Zsolti bácsi majd mindent elintéz. Ez a fekete lyuk éppen egy régi *PCF*-hez visz minket vissza, ahol egy másik, őrület határán egyensúlyozó olvasó ugyanezt kérdezte. Persze akkor még csak a Win98-ról beszélhettünk, de belevetettem magam a probléma megoldásába – az egész parancssoros kapcsolókkal oldható meg. Írd be: **explorer.exe /e,c:** a **Start menü – Futtatás**-ban, és voilá! Készíthetsz egy parancsikont az Asztalra ezekkel a paraméterekkel, de mivel sokkal egyszerűbb egy parancsikon létrehozása magára a C: meghajtóra, sok teteje nincsen.

CPU-k

## Melyik Athlon-t?

**K** **Szeretném összerakni saját PC-met, és érdekelne, mekkora a különbség egy 266FSB-s és egy 200FSB-s 1.2 GHz-es Athlon között.**
**Johnny**
**Johnny@datanet.hu**

**V** A 266 MHz-es FSB-vel rendelkező Athlonnak csupán alacsonyabb órajel-szorzója van. Ez azt jelenti, hogy futtathatod egy gyorsabb alaplapon is annak a veszélye nélkül, hogy elfüstölne, ami jó, mivel a gyorsabb alaplapon a perifériák is gyorsabban működnek. A hátránya ugyanez: ahhoz, hogy valóban elérd a megadott sebességet, gyors alaplapra lesz szükséged, és ezek sajnos drágábbak. Ha az 1.2 GHz-es Athlon 266 MHZ FSB-s verzióját egy 200 MHz-es alaplapra rakod, a proci olyan 900 MHz körül cammog majd. Gyorsabb alaplapon azonban gyorsabb és drágább, a processzorral lépést tartó DDR RAM-ra lesz szükséged, ha azt akarod, hogy ne a memória legyen a szűk keresztmetszet.

### Olvasói tipp

**Küldte: David**
**d.j.k@freemail.hu**
Ha bizonyos játékok leakadnak a 4x AGP videokártyáddal, a BIOS-ban kapcsold ki az AGP FASTWRITES opciót. A 4x AGP technikailag nem tökéletes, és a teljesítménycsökkenés nem lesz jelentős.

**>> Egy floppy-meghajtó az írógépen? Mi jöhet még? Számológép Zip drive-on? CD-író a karórán?**

Grafikus kártyák

## Egyetemi PC

**K** **Éppen arra készülök, hogy összerakok egy PC-t az egyetemi tanulmányaim idejére – egy hároméves pénzügyi rémálomra számítok. Szeretném, ha a PC kiállná az évek próbáját anélkül, hogy fejlesztenem kéne, így egy 1.3 GHz.es Athlon mellett döntöttem, az igazi problémám azonban a videokártya. A GeForce2 MX 64 Mb csábítóan hangzik, de nem vagyok benne biztos, hogy nem válik az évek során elavulttá. Vagy vegyek egy drágább GeForce2-t?**
**Péter Tamás**
**Petertom@yahoo.com**

**Egyetemisták! Kövessétek Zsolti tanácsát, és marad pénzetek sörözni!**



# >>A SZKENNER

Leszívja a képet egy darab papírról, és mágikus módon a monitorodra helyezi át.

**KONNEKTOROK**

**A képről visszatükrözött fényt egy sornyi görbe tükör gyűjti össze, és egy jóval kisebb területre gyűjtik össze. Innen áthalad egy lencsén, ami még tovább fokuszálja.**

**LÁMPA**

**Megvilágítja a dokumentumot. A régebbi szkennerek egy fluoreszkáló lámpát használtak – a mostaniakba már az erősebb fényű xenon- vagy a hideg katódos fluoreszkáló fényforrást (CCFL) építik.**

**STABILIZÁCIÓS RÚD**

**Hihetetlenül szilárdnak kell lennie, és az is fontos, hogy erősen rögzüljön a szkennerhez, nehogy elmozduljon a folyamatos oda-vissza haladás közben.**

**CCD TÖMB**

**A lencsék által összegyűjtött fény a CCD tömbre esik, feltöltve azt. A töltést megszűrik, és a végeredmény kerül a PC-re.**

**MEGHAJTÓ SZÍJ**

**Végighúzza a fejet a dokumentumon.**

V Az első két „ti egyetemisták, nem tudtok ti semmit" válaszom a Delete billentyű martalékává vált, mivel szeretném egy pillanatra levetkőzni a technikai guru szerepét, hogy némi hasznos tanácsot is adhassak.

Egy PC nem oldja meg az egyetemi évek alatt felmerülő problémáidat: nem vesz neked italokat, nem fekteti le neked a jó csajokat, nem vizsgázik helyetted, és, legfőképpen, nem tesz gazdaggá sem. Körülbelül eddig mehetek el anélkül, hogy a *PC Format*-ot „Hogy legyünk sikeresek és szépek?" magazinná alakítanám. A munkád elvégzésére vehetsz egy Palm III-t, egy hordozható billentyűzetet, és egy Nokia 7110-es mobiltelefont; így megírhatnád a dolgozataidat a könyvtárban, és a mobillal el is faxolhatnád a tanárnak. GeForce-ra biztos nem lesz szükséged a disszertációd legépeléséhez, de gyanítom, hogy ebben a témában már elhatároztad magad. Egy GeForce2 MX tökéletesen elegendő lesz az egyetemi évek alatt, és ha elolvasod a kettővel ezelőtti számban megjelent „Készíts álom PC-t" cikket, akkor eleget spórolsz ahhoz, hogy még maradjon pénzed előfizetni a *PC Format*-ra (lásd a 74. oldalt), és még az egyetemi sörözésekről se maradj le. A csajok lefektetésében viszont már nem segíthetünk...

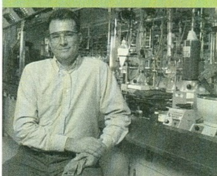
Fogyasztói jogok

## Win2K driverek

**K Nemrég panaszkodtam a 3Com-nál a Win2K-s hálózati kártya driverek hiánya miatt, és nagyjából azt a választ kaptam, hogy nincs egy sem, nem tudják, hogy lesz-e valaha, és hogy segíthetnek-e még valamiben. Ez szerintem felháborító, és döbbenetes – elég sokkoló, hogy egy 3Com méretű cég nem támogatja a Win2000-et, és a válaszukból kiderül, hogy nem érdekli őket, hogy a megvásárolt termékük a polcomon porosodik majd. Remélem, leközlöd majd ezt a levelet mint figyelmeztetést, hogy más ne járjon hasonló módon.**
**sörmánia@yahoo.com**

V Valóban bosszantó, talán még meglepő is, de szerintem nem sok jogod van ahhoz, hogy panaszkodj. Nem várhatod el egy cégtől, hogy csak azért csináljon valamit, mert az neked hasznos lenne. Mikor megvetted a hálózati kártyádat, a 3Com nem adott hozzá örökre szóló driver-frissítési garanciát, ugye? A driver működik Win9x alatt, ahogy azt a cég is kijelentette, és az új operációs rendszerek megjelenésével a 3Comnak jogában áll olyan üzleti döntéseket hozni, amelyek eredményeképp támogatnak vagy nem támogatnak egy adott rendszert. Senki sem tartott pisztolyt a fejedhez, hogy márpedig válts Win2K-ra, és ha inkább vállaltad annak a veszélyét, hogy vissza kell állnod Win98-ra, minthogy vedd a fáradságot, és megbizonyosodj róla, hogy minden eszközödhöz megvannak-e a megfelelő driverek, az már a te gon-

GYAKORI KÉRDÉS...



A Du Pont jóváhagyásával

# OLED

**Úgy hangzik, mint egy orosz bérgyilkos neve.**
Nos, ez pontosan az, amihez semmi köze. Az OLED (Organic Light Emitting Diode – szerves fénykibocsátó dióda) valószínűleg forradalmasítja a hordozható képernyőket.

**De a LED már a hatvanas években is létezett!**
Igen, de azok nem voltak szervesek. Az OLED-ek különböző szerves anyagokból állnak össze, és töltés hatására fényt sugároznak. A szokásos LED-ek túl nagyok, és csak pár színben kaphatók. Az apró OLED-ek viszonylag olcsón előállíthatók az összetevők elporlasztásával, és az elektródán történő leülepítésükkel. Ha ezeket a vegyületeket festékmolekulákkal vegyítjük, az OLED-ek gyakorlatilag bármilyen színt képesek lesznek sugározni.

**Ez mind szép és jó, de mi a baj az LCD képernyőkkel?**
A fő gond az energiaellátás. Az LCD-k nem rendelkeznek önálló fénnyel, így egy lámpával kell őket megvilágítani, hátulról. Ez növeli a méretet; és ami még ennél is rosszabb, hogy az LCD-k nem színesek, így színszűrőket kell alkalmazni; ami viszont azzal jár, hogy a fény kétharmada elvész, és a lámpának nagyobb erővel kell sugároznia. Az LCD-k emellett lényegesen lassabban frissíthetők, ami tompább képhez és a gyorsan mozgó animációk elmosódásához vezet. Az OLED-ek gyorsabban reagálnak, és energia-felvételük az LCD harmada, így a fényforrás mérete is csökken. A fénykibocsátásuk széles sávban történik, így bármely szögből láthatók.

**Ez a minőség az árban is megmutatkozik?**
Az OLED-ek körülbelül az LCD képernyők felébe kerülnek. Az OLED-ek gyártása is olcsó, emellett nincs irányító-áramkörre vagy lámpára szükség.

**Mikor lesz kapható?**
Az OLED képernyőknek csak mostanában kezdődött meg a tömeggyártása. Először mobiltelefonokhoz és Palmokhoz készülnek, de jövő év végén már laptop-képernyő is lesz belőlük.

dod. Én ugyan nem értek veled egyet, de mindenesetre leközlöm a leveledet, hogy figyelmeztetésképpen szolgáljon mindenkinek.

Meghajtók

## Fantom-floppy

**K** **A floppymeghajtóm sokszor megkísérli a lemez olvasását, mikor nincs is benne floppy.**
**Gary@hotmail.com**

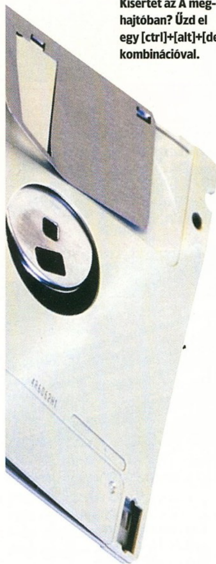
**V** Ezt egy háttérben futó alkalmazás okozhatja, amelyik megpróbálja elérni az A: meghajtót. Néhány vírus szokta ezt csinálni – régiek, és hanyag módon megírtak – de furcsa módon a vírusölők is hajlamosak ilyesmire. Nyomd le a [ctrl]+[alt]+[del]-t, hogy felhozd a Program Bezárása párbeszéd-ablakot, és kezdd el lekapcsolni a futó alkalmazásokat, amíg meg nem szűnik ez a jelenség.

BIOS

## Palette Snooping.

**K** **Meg tudnád mondani, hogy tilthatom le a VGA Palette Snoopingot? A *SiSandra 2001* csak így hajlandó működni. Esetleg valami tanács?**
**geronimo@intermail.hu**

**V** Általában BIOS-ból meg lehet oldani. Csak nyomd le a [del] gombot a gép indítása közben, mikor erre megkér; ekkor bejön a BIOS-képernyő, ahol beállíthatod a megfelelő paramétert. A chipset settings képernyőn fogod megtalálni.



**Kísértet az A meghajtóban? Űzd el egy [ctrl]+[alt]+[del] kombinációval.**

### Olvasói tipp

**Küldte: Aranyifjú Budapest**

Amikor befejezted a munkát, ne kapcsold ki a gépedet! Így legközelebb nem kell bekapcsolni, időt nyersz vele...No comment

Modem

## Lassú vonalak

**K** **Most kaptam új telefonvonalat, de a modem csupán 33.6 Kbps-kel csatlakozik, mikor pedig 56K-ra képes; a gép képes nagyobb sebességre, de a vonal látszólag lelassítja. Egy ISDN-re történő átállás megoldaná a problémámat?**
**Dexter555**

**V** Az új vonal egész biztosan le van korlátozva 33.6 K-ra, mivel valószínűleg egy DACS-ról van szó; ez valami Digitális-Analóg konverziós rendszer rövidítése lehet. Mindegy, ezt a technikát a telefonszolgáltatók arra használják, hogy megnöveljék a lefektetett kábelek kapacitását, azáltal, hogy összevonnak két vonalat. Ehhez a hangforgalmat digitalizálni kell, majd visszaalakítani analóggá. Sajnos, az 56 K-s modemek pont ezt a technikát használják arra, hogy az analóg vonalakból extra sávszélességet csikarjanak ki, és ezt nem lehet kétszer eljátszani.

DVD és CD-ROM

## Fejmosás

**K** **Van egy Ricoh CD-RW/DVD-m, és az utóbbi időben leginkább a lajhár sebességét közelíti meg, így gondoltam, letisztítom a fejet. Csupán az a problémám, hogy milyen tisztítót használjak: CD-író, CD-újraíró, vagy DVD?**
**Adam**
**Hooded_master_of_evil@hotmail.com**

**V** A CD-meghajtó „fej" tulajdonképpen egy lencse, a tisztító pedig olyan szövet, aminek segítségével eltávolíthatod róla a port és a koszt; nem tudja, hogy mit tisztít – akár ablakra is használhatnád, és pont ugyanolyan jól működne. Nem hinném, hogy ez felgyorsítja a meghajtót, de csökkenti az írási/olvasási hibák lehetőségét.

Alaplapok

## Grafikus memória

**K** **Szeretnék venni egy GeForce 2 Ultrát, de az a gond, hogy 32 Mb DDR memóriát használ. Az alaplapomon DDR memóriának kell lennie, vagy támogatnia kell a DDR memóriát az ilyen grafikus kártyák használatához?**
**PP**
**Penguin2@mailbox.hu**

**V** Nem. A grafikus kártyák egységes felülettel kapcsolódnak a PC-khez, attól függően, hogy AGP vagy PCI eszközök. A beépített videó-memória szerkezetével a kártyán kívül senkinek sem kell foglalkoznia. A gyártók is csak azért hangsúlyozzák a DDR-t, hogy (egyébként jogosan) ezt mondd, ha meglátod: „Apám, ez aztán gyors lehet!"

Monitorok

## Szellemképek

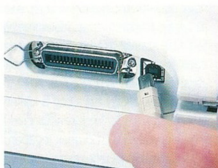
**K** **Az ablakok, az egérmutató, és bármilyen forma szélén kis vonalakat látok, amelyek saroktól sarokig futnak. Homályosak, vas-**

# >>TÖBB NYOMTATÓ

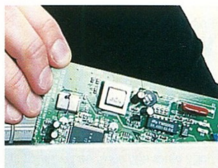
Hogy telepítsem a második nyomtatót?



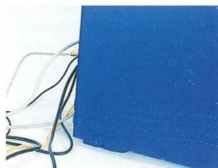
**01** **A PC-n csak egy párhuzamos port található, neked viszont két printered van – mondjuk, egy tintasugaras, és egy lézernyomtató. Egy párhuzamos portra két nyomtatót kötni kínlódás, mivel a soros és USB portokkal ellentétben kihúzás előtt le kell kapcsolnod a PC-t, ha nem akarod tönkretenni a párhuzamos portot.**



**02** **A legegyszerűbb megoldás az USB használat. Sok printer képes USB kapcsolatra, a felület pedig elég gyors az adatkezeléshez. Mivel az USB eszközöket bekapcsolt géppel is cserélheted, a nyomtatócseréhez nem kell kikapcsolni a PC-t.**



**03** **Ha túl régi az alaplapod, és nincs rajta USB támogatás, telepíts egy második párhuzamos portot. A PC architektúrája akár négyet is enged, bár hamar IRQ problémákba ütközöl majd. A párhuzamos portok ára kb. 12 000 Ft körül van, és néha ISA kártya formájában is megkaphatod, ami megkönnyíti a használatát.**



**04** **Ha hálózatod van, a második nyomtatót tedd egy másik gépre, és használd a Windows hálózatot a megosztására. Az önálló PC-knél még a váltható párhuzamos port is szóba jöhet, amellyel egyszerre kötheted rá a gépre a két nyomtatót, hogy aztán kézzel vagy automatikusan válts közöttük.**

## Olvasói tipp

**Küldte: gerappapa**

Ha a CD-ROM-od tökéletesen működik DOS alatt, de a Windows nem ismeri fel, keress rá a Registryben a **NoIDE**-re. Csak egyszer szerepel, 0 vagy 1 értékkel. Állítsd be 0-ra, és indítsd újra a gépet.




**Íme, a Ricoh legújabb terméke, „Lajhár-2" kódnévvel.**

**tagságuk fél milliméter körül lehet. Mikor megemelem a frissítési sebességet, sokkal szélesebbé válnak. Tehetek ez ellen valamit, például frissíthetem a BIOS-t, vagy ezzel kell élnem?**
**JónásdegenerálBocsinka**
**Windowframe@webmail.hu**

V A tünetekből ítélve, a probléma inkább a monitorral, mintsem a PC-vel lehet. A tény, hogy egy képernyőfotó helyett egy vázlatos rajzot küldtél, kicsit fura; nem tudok sokat a katódcsöves monitorok működéséről, de azt hiszem, szerencsére te sem (a monitornak nincs BIOS-a). Így tehát magabiztosan megállapíthatom, hogy a vízszintes szinkron-maszkoló áramkör nem kívánt UHF sávú zajt enged a rasztersorba, ez okozza a szellemképet. A megoldás az, hogy elviszed egy monitorszervizbe, ahol megjavítják, de ki is dobhatod a kukába, hogy újat vegyél.

Meghajtók

## Ősi fájlok

**K Rengeteg szöveged másoltam régi Brother LW-30-as írógépemről 3.5-inches floppyra. Be tudom ezeket valahogy olvasni a PC-vel?**
**D.Nukem**
**dn@dnukem.com**

V Nincs semmi szebb, mint egy nagyra törő elképzeléssel megvalósított írógép. Egy floppy-meghajtó az írógépen? Mi jöhet még? Számológép Zip drive-val? CD-író a karórán? Szerintem azért akad egy ember, aki úgy vélte, hogy a Brother LW-30-as gép lemezkezelése válik ipari szabvánnyá, hiszen írt egy segédprogramot, amivel szövegfájllá lehet az LW-30 állományokat alakítani – letöltheted a **www.glaspercon.co.de/~swifflet/brame1/broth.html** címről, de nem fontos: az igényesebb lemez-szerkesztők, mint például a *Norton Utilities*, képesek kiszedni a fájlból a szöveget.

Internet-szolgáltatók

## 486 a neten

**K Néhány hónapja kicseréltem a PC-met (egy Acer DX4-100, 8 Mb memóriával, és egy 850 Mb-os merevlemezzel). A fiam most megkérdezte, hogy elérhető-e az internet a régi géppel; ugyan van benne egy belső modem, de nem tudom, hogy működik-e, vagy hogy megfelelően be van-e állítva. A fiamnak csak arra kéne, hogy e-mailezzen a barátaival, ezért meg szeretném tudni, hogy ez a gép alkalmas-e erre a kisebb teljesítményt igénylő feladatra. A legtöbb Internet-szolgáltató CD-je a régi PC-nél**

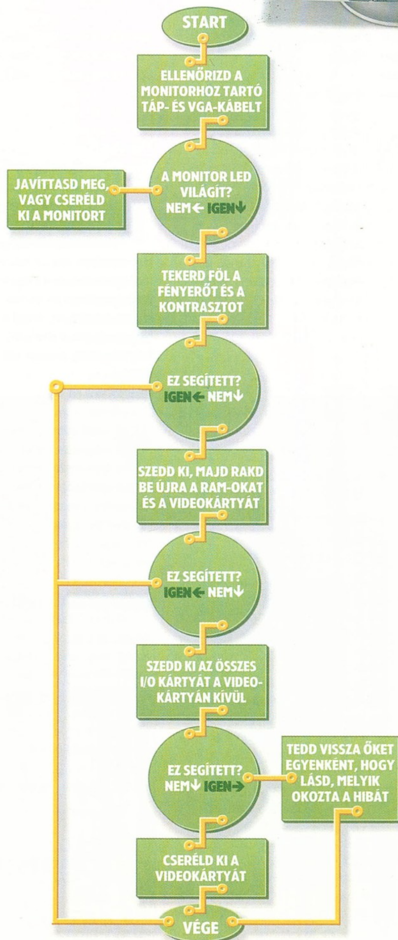
↘

FOLYAMATÁBRA ZSOLTI MÓDRA

## Elsötétült az egész!

**K Időről időre, mikor bekapcsolom a PC-t, a képernyő sötét. A PC látszólag normálisan elindul, még sincs kép.**
**Gene Stocknon, Tees**






Telepítsd a Zip-et számológépedre, hogy tudja tárolni a nagyméretű számokat is.

sokkal komolyabb teljesítményű gépeket kíván.
**Alexa**
**alexa@wap.hu**

**V** Ilyen gyorsan felejtene az ember? A DX4/100 egy 100 MHz-es 486-os processzor, és utoljára valamikor '93 környékén számított fejlettnek. Akkoriban azonban nekem egy 40 MHz-es 486-om volt, és gond nélkül tudtam internetezni. Itt nem a gép lehet a probléma, hanem a CD-ken szereplő böngésző, amely az esetek nagy többségében *Internet Explorer 5*. Ez valóban sokat kíván a PC-től, viszont vannak karcsúbb megoldások is. A legelismertebb mini-böngésző az *Opera*. Ezt ingyenesen letöltheted a **www.opera.com** címről, és van Windows 95-ös és 3.1-es verziója is.

## KÖNYVMOLY

Staroffice: A következő lépés

### Haladó kézikönyv a Staroffice 5.X-hez

**Szerző: Kenczler Mihály**
**Kiadó: PortoCom Rt.**
**Ár:2499 Ft**

E könyv címe arra utal, hogy valaminek a folytatása. Ez a valami a Portocom Rt. kiadásában megjelent StarOffice 5.x Felhasználói kézikönyv. Terjedelme és irányulása (divatos szóval: pozicionálása) miatt ez az előzmény a kezdő, illetve a StarOffice-szal éppen ismerkedő felhasználók segédeszköze.

A könyv nem tekinthető a StarOffice teljes értékű kézikönyvének. Igazán pontos címe talán az lehetne: Válogatott fejezetek a StarOffice kezeléséhez. Valószínű azonban, hogy aki már kívülről tudja és ismeri a válogatott fejezeteket, az a továbbiakban sokkal könnyebben boldogul, mintha egészen idáig is csak a saját tájékozódó képességére hagyatkozott volna.

Monitorok

## Zavaró mezők

**K** **Nemrég vettem egy ventilátort, hogy ne legyen melegem, ha sokáig számítógépezek nyári éjszakákon. Ahogy bekapcsolom, a monitorom képe vibrálni kezd, de felfedeztem, hogy minél messzebb teszem a ventilátort, annál enyhébb a rezgés; az asztal azonban túl rövid ahhoz, hogy elég messze helyezhessem.**
**Micky**
**mimic@aol.com**

**V** A vibrációt egy mozgó elektromágneses mező okozza. Egy ilyen mező keletkezhet úgy, hogy a ventilátor motorja közvetlenül hozza létre a mozgó mezőt (bár nem igazán értek az elektromos motorokhoz), vagy úgy, hogy állandó mezőt generál, viszont a motorblokk a ventilátor mozgása miatt nem stabil, és így keletkezik ez a változó mágneses mező.

Akármi is legyen az ok, a probléma megszüntetése elég trükkös lesz. A távolság megduplázása negyedeli a mező erejét; ezenkívül van egy MU-fém nevű anyag, amely teljesen blokkolja a mágneses mezőket, ez azonban nem olcsó. Vásárolhatsz pajzsot a **www.ascscientific.com**-ról, ez azonban 800 000 forint körül jár, és túl kicsi a monitor vagy a ventilátor eltakarásához.

Új op. rendszer

## XP frissítések

**K** **Az előző számban olvastam, hogy a Windows XP „mindenképpen szükséges frissítés" lesz. Ez akkor azt jelenti, hogy megjelenik egy frissítési csomag a Win98-hoz, az SE-hez, és az ME-hez is? Ha igen, képes lesz az ME frissítésre telepíteni magát, és képes lesz a gyártó ME verzióját is frissíteni?**
**Judge**
**judge@freemail.hu**

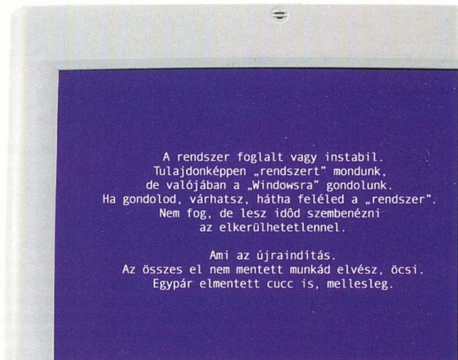
**V** Lesz egy külön frissítőcsomag, mint ahogy az előző Windows verziók esetében is. Bár a Microsoft nem tudta megerősíteni a Win98 kompatibilitást, mikor kérdeztük, nem látom okát annak, hogy nem működne vele együtt, ha a géped megfelel a 300 MHz/128 Mb RAM rendszerigénynek. Az ME-ről való frissítés nem lehet probléma. Az árakról egyelőre nem tudok nyilatkozni, bár az Amazon.com elkezdett előrendeléseket felvenni az XP frissítésre 40 000 Ft körül, a teljes verzióra 80 000-ért.

**Olvasói tipp**
**Küldte: Puffdaddy**
Ha a *FrontPage*-ben egy bekezdés utolsó sorának sorköze nagyobb, menj a HTML nézetre: az utolsó tagek között nem lehet szóköz – tehát nem </FONT> </P>, hanem </FONT></P>.

Biztonság

## Hozzáférés megtagadva

**K** **ADSL kapcsolatom van, és otthon három gépet kötöttem hálózatba, hogy mindannyian használhassuk az internetet. Legutóbb észrevettem, hogy a sarokban lévő modem ikon villog, mint mikor fellépek a hálóra, de senki sem volt feljelentkezve. Letiltottam a hozzáférés megosztását – semmi eredmény. Módszeresen leállítottam az összes futó programot – még mindig villog. Futtattam egy *Lockdown 2000 Pro* trójai keresőt – semmi. Végső kétségbeesésemben futtattam a**




## VÉGZETES KIVÉTEL HIBA

*Sandra*-t, hogy megtudjam, milyen processzek futnak még, és felfedeztem egy wSys.exe nevű programot. Leállítottam, mire, lőn csoda, megállt a villogás. Meg tudnád mondani, mi ez a program, és hogy miért kapcsolódik a netre?

**Phil**
**Phile@msn.com**

**V** Ez egy *STARR* nevű applikáció, amely elvileg arra készült, hogy az elszánt szülők és főnökök figyelhessék a többi PC-n folyó tevékenységet. Azért mondom, hogy elvileg, mivel nagyobb az illegális felhasználás veszélye, mintha madárvadászoknak RPG rakétavetőket adnál el. A *STARR* figyel minden egyes billentyűleütést, valamint megjegyzi az elindított alkalmazások nevét és elérési útját. Ez az információ egy kódolt naplófájlban tárolódik, amelyet feltűnés nélkül el lehet küldeni egy előre megadott címre bármilyen aktív internet-kapcsolattal. Feltelepíthető úgy, hogy ne jelenjen meg a tálcán, és a futó alkalmazások között, automatikusan indul, és nagyon nehéz leszedni. Többet is megtudhatsz róla a **www.iopus.com** címen, de attól tartok, nem lesz valami vidám olvasmány.

## >> Ahogy bekapcsolom a ventilátort, a monitorom képe vibrálni kezd, de minél messzebb teszem a ventilátort, annál enyhébb a rezgés.



**Ne rakd a ventilátort a monitorodhoz közel – a légörvény megzavarhatja a képet.**

## Tárcsázó terror

**K** **Nagyon súlyos gondom van a modememmel. Egy hónapja vettem egy Creative Blaster V.90 PCI DI 5655 típusú modemet. A telepítés pillanatok alatt lezajlott, de mikor felcsatlakoztam Netre, a modem a sikeres tárcsázás után teljesen vad, sípoló hangokat bocsátott ki magából. Nem tudom, mit tegyek.**

**V** A „vad, sípoló-sivító hangok" alatt azt érted, amikor a modulált adat utazik a telefonvezetéken. Egy telefonvonal-elosztó segítségével csatlakoztass egy telefont ugyanerre a vonal ágra és a következő internetre tárcsázáskor hallgasd a kagylóban a hangot. Ha a kagylóban pontosan ugyanaz hallható, mint a modemen keresztül, akkor pánikra semmi ok, csak annyi történik, hogy a modem nem kapcsolja ki a hangszórót a sikeres bejelentkezés után. Az Extra beállításokat kell megkeresned a Vezérlőpult/Internet/Kapcsolat fül/Beállítások/Tulajdonságok/Konfiguráció/Kapcsolat fül/További beállítások alatt, és ide beírni az atm0 parancsot. Ha viszont teljesen más típusú hangot ad ki magából a modem, akkor kár tovább várni, vidd vissza a készüléket a forgalmazóhoz, amíg még érvényes rá a garancia.

**WWW.PCFORMAT.HU**



**Látogasd meg a *PCF* fórumot. Ha panaszkodni akarsz, nem leszel egyedül...**

**Ranger:**

Mi lesz az XP-ből?

**Draconar:**

Remélem semmi.+ remélem a Micrsoftot legalább 150 felé darabolják.

**Ranger:**

Szerintem az MS csak oprendszereket nem tud csinálni. El kell ismerni: másban jók.

**Draconar:**

Ja. Csak hát ez lenne a fő profiljuk nem ? :) A játékprogramjaik meg szemtelenül drágák. Ki fogja a Train Simulatort ennyiért megvenni? Irodai alkalmazásokban meg hardverben jók.

**Ranger:**

Senki se veszi meg az eredeti példányokat, szóval nem törődnek az árakkal.

**Draconar:**

http://www.prim.hu/online/cikk.prm?id=21396
Jó kis cikk.

**webtop:**

Én linux és Beos-os vagyok, de az biztos, hogy az Xp is le fog fagyni egy idő után! Viszont programellátásban sajnos a Windows verhetetlen!!!

**hislah:**

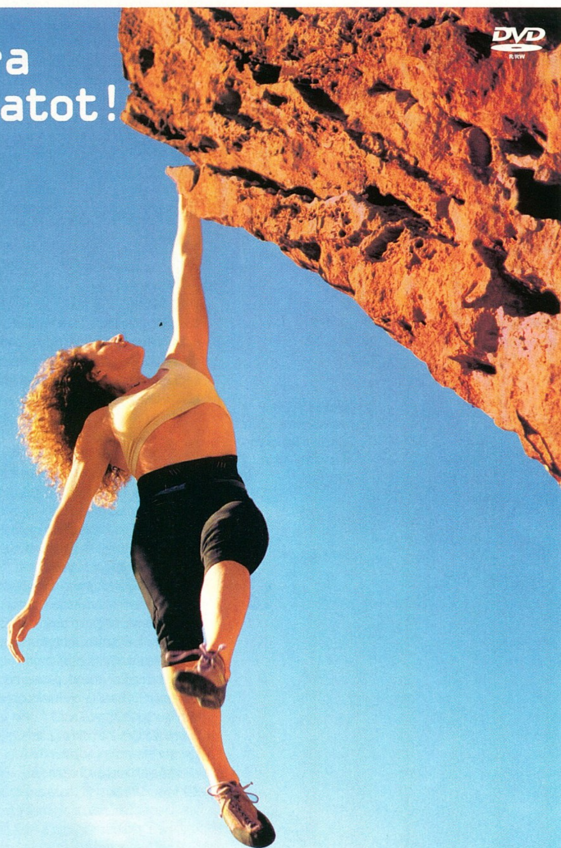
A Windows XP a legkirályabb oprendszer lesz, ha kijön. Gyönyörű animációkkal lesz tele, de lehet, hogy fölösleges a csicsa. Stabilitásában biztos vagyok.




Szöveg: Luis Villazon Rajz: Mark Mitchell

A quiz megoldása: 1. a, 2. c, 3. a, 4. b, 5. b

**Pioneer** *sound.vision.soul*




Packard Bell. A division of NEC Computers International

A partner in DVD-R/RW with Pioneer

## DVD-R/RW író • DVR-A03




**Ismét egy nagy ugrás a jövőbe!** Ezentúl biztos helyen tudhatjuk nehezen megszerzett adatállományainkat! Az új Pioneer DVR-A03 típusjelű DVD-író elérhető áron kínál megoldást a digitális adatarchiválási problémákra, mérettől függetlenül. A meghajtóval akár 4.7 GB adatot is rögzíthetünk DVD-R vagy DVD-RW lemezre, emellett "ismeri" a CD-R és a CD-RW médiumot is, melyekre 640 MB-ig képes írni. A készülék kompatibilis a legtöbb DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM és CDAudio lejátszóval. Az idei CeBIT innovációs díját elnyert DVR-A03 forradalmasítja digitális szabvány fogalmát az otthoni felhasználók számára.

DVD – Személyes videóalbumok készítése

DVD – Biztonsági adatmentés

DVD – Videólevelek terjesztése

DVD – Digitális videók tárolása

DVD – Zeneírás



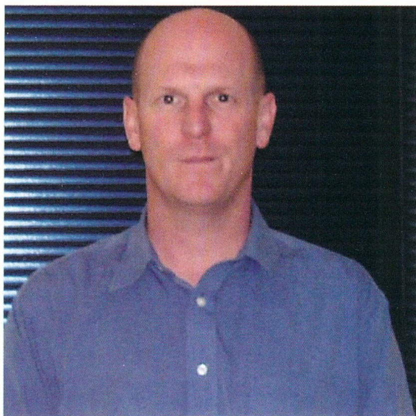
BaSys 2040 Budaörs, Építők útja 2-4. Tel.: 06-23-415-541 Fax: 06-23-415-182 email: basyscom@mail.basys.hu www.basys.hu

http://www.pioneer-eur.com

# PCFormat Interjú

## Kérdések és válaszok Rövid úton az igazság felé

**Adrian Thompson**, az nVIDIA UK marketing guruja készségesen válaszol kérdéseinkre.



**„Ha egy új architektúrát kellene piacra dobnunk, és nem szólnánk róla a játékfejlesztőknek, akkor szánalmasan megbuknánk, és ezt meg is érdemelnénk." Adrian**

**Rengeteg 3dfx felhasználó van világszerte, miért nem teszik közzé a forráskódot? Voodoo kártyák már nem kerülnek boltokba, így nem árthatnak vele.**

**Adrian:** Bár az nVIDIA számos dolgot megvett a 3dfx-től, mégis fontos megérteni, hogy egészében nem vásároltuk fel őket. Sajnos, azt a jogot sem vettük meg, ami az említett kódra vonatkozik. Számos kérést kapunk a 3dfx termékek támogatásával kapcsolatban, de ezen nem segíthetünk.

**A 3D kártyák fejlődésével a régebbiek tulajdonosairól elfelejtkeznek, mivel a játékfejlesztők a legújabbakhoz alkalmazkodnak?**

**Adrian:** Általában a fejlesztők a két évnél nem régebbi grafikus kártyákat célozzák meg. Ha a kártya háromévesnél idősebb, akkor elavultnak tekinthető. Ez az egyetlen módja a játékoknak, hogy fejlődjenek, és ez nem változik jelentősen az elkövetkező években.

**A legnagyobb teljesítményű kártyáitok drágák, igyekeztek hát a hatékonyabb technológiákat az olcsóbbakban használni?**

**Adrian:** Nem szoktunk elzárkózni ez elől. Most a nyers erő kiaknázására koncentrálunk, nagy erőfeszítéssel igyekszünk a hardverek teljesítményének csúcsát emelni. Sokféle módon próbáljuk a szűk keresztmetszetet növelni. Azután pedig a technológiát átültetjük az olcsóbb lapkákba. Nézd meg például a GeForce 2MX árát...

**Véleményed szerint a GeForce 3 architektúrájával dolgoznak a játékfejlesztők?**

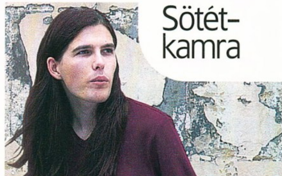
**Adrian:** Nap, mint nap együttdolgozok fejlesztőkkel és lenyűgöz a lelkesedésük. Felismerték, hogy új, izgalmas technológiát tárunk eléjük, és örömmel jelenthetem ki, hogy ők rendkívül kreatívan használják ki a bennük rejlő lehetőségeket. Hihetetlen ekszántsággal vetették bele magukat az új játékok fejlesztésébe.

**Azt pletykálják, már készül a GeForce4. Nem lesz ennek visszás hatása a GF3-mal elfoglalt fejlesztésekre?**

**Adrian:** Mi a hardvereknek mindig a következő három generációján dolgozunk, és segítünk biztosítani a fejlesztők számára, hogy a lehető leghamarabb hozzájussanak a tervekhez. Úgy kell elkészíteniük a játékokat, hogy a jövőbeli hardvereken is fussanak. Ne aggasszon a GF4, időben hozzájutnak, és felkészülhetnek rá.

**Milyen PC-s játékot vársz a legjobban a GeForce technológia szempontjából?**

**Adrian:** Az *Aquanox*-ot, mivel irtózatos munkával elérték, hogy a GeForce3 technológiában rejlő lehetőségeket teljes egészében kiaknázza. És a *Republic* is nagyszerű elegye lesz a játékélménynek és a technikai brillírozásnak. Emellett minden olyan játékot, ami előreviszi a GeForce-ot.



## Sötétkamra

### Szükség törvényt bont, a Pasziánsz pedig mindent letarol.

Nos, helló mindenkinek. Az idei ősz is megérkezett, augusztus végével pedig úgy múltak el a forró délutánok, mintha az időjárás pontosan tudná, hogy megkezdődött az iskola, az őszi hajtás, és különben is, tessék most már hazajönni a nyaralásból, már ha valaki egyáltalán elutazott.

### Szabadságon

Így vagyok ezzel én is. A nyaralással az a bajom, hogy hihetetlen ostobaságnak tartom, hogy végtelen órákon keresztül aszalódjak a perzselő nap alatt. Így aztán nem sok ilyen kirándulásban volt eddig részem. Ennek megfelelően az elmúlt két szabadságomat is az öreg laptopom előtt ücsörögve töltöttem. Otthoni munkáimat intéztem, néha-néha megszakítva egy-egy itallal, cigarettával vagy játékkal.

A dologgal csak az a probléma, hogy őskori noteszgépem szinte használhatatlan a mai játékokhoz. Két játék van rá feltelepítve – a ***Tempest 2000*** és a ***Wetrix*** – de az elsőhöz újra kell indítanom a gépet DOS módban, és a második is csak öt percig okoz örömet, utána unalmassá válik. Emiatt a két öreg Windows kedvenc marad számomra: az Aknakereső és a Pasziánsz.

### Már szenvedély

Azt tapasztaltam, hogy lehetetlenség Aknakeresőt játszani a Glidepoint érintőpanelen, így aztán ezt el is felejthetem. Nem marad hát más, mint a Pasziánsz, amit muszáj mindig elővennem, ha hosszabb ideig ülök a gépem előtt. A játék rabjává váltam. Pasziánsz-függő vagyok, méghozzá a nehezebb változat híve. Tudod, amelyik három lapot oszt, és körülbelül csak minden századik játékot lehet befejezni. Már visszajöttem dolgozni a szabadságomról, és még most is naponta legalább egyszer le kell ülnöm játszani. Őrjítő, mert nem tudom abbahagyni, amíg meg nem nyerek egy játékot. És ha a pontszámom ötezernél kevesebb, úgy érzem vesztettem, és ismét újra kell kezdenem.

Azért megbirkózom vele. Bármikor abbahagyom, ha akarom. Talán miután leszoktam a dohányzásról, amit már évek óta meg kéne tennem...

# PCFormat Interjú

**Illés Antal** az egyik legsikeresebb magyar informatikai cég, a HUMANsoft tulajdonosa és ügyvezető igazgatója. A cég bő tízéves története alatt meghatározó és sikeres nagyvállalattá fejlődött, mégsem úgy működik, mint a multik. De vajon mi a titka, hogy a kíméletlen versenyben életben tud maradni egy teljes egészében magyar cég?



### Miből nőtte ki magát a Humansoft?

**Illés Antal:** A cég 1989-ben alakult, előtte egy kisszövetkezet formájában működött. Volt egy svájci tulajdonostársam, aki hazájában magániskolát működtetett és megkért minket arra, hogy fejlesszünk neki oktatási szoftvereket. Ez a tevékenység egy ideig szépen működött, a szoftvereket máshol is el akartuk adni, de sajnos nem volt rá vevő, úgyhogy egy idő után felhagytunk ezzel a tevékenységgel.

### Mi következett ezután?

**I. A.:** A 90-es évek elején kezdtünk el hardverkereskedelemmel foglalkozni. Itthon szereltünk össze asztali számítógépeket. Az alkatrészeket külföldről, leginkább a távol keletről szereztük be. Később rájöttünk arra, hogy olyan termékeknek a kizárólagos disztribútori jogait kellene megszereznünk, amelyek még nincsenek jelen a hazai piacon. Ez azt jelenti, hogy azt a terméket kizárólag rajtunk keresztül lehet megvásárolni. Elkezdtünk hát lapozgatni a külföldi szaklapokat, abból kiirtunk egy csomó céget és felvettük velük a kapcsolatot.

### PCF: Ennyire egyszerű volna? Kinyitom az újságot, telefonálok egy párszor a kiszemelt cégeknek és már az enyémek is a jogok?

**I. A.:** Természetesen nem. Volt, hogy már az első telefonunkra elutasítottak bennünket, de volt, hogy több hetet is dolgoztunk valamiért, ami végül össze sem jött. De mint az üzletben mindig, időnként mellénk szegődik a jó szerencse. Ez történt velem 1990-ben, amikor Kanadában vettem részt egy két hónapos üzleti tréningen. A második hónapban egy cégnél végeztem a gyakorlatot, ahol összetalálkoztam egy régebben kint élő magyar úrral, aki reptéri szoftvereket fejlesztett. Beszélgetésünk során szóba került, hogy a mi cégünknek mire lenne szüksége, mire ő felkiáltott, hogy „de hiszen én ismerem személyesen Michael Dell-t". Így kezdődött a kapcsolatunk a Dell céggel. Később ez a magyar úr társtulajdonos is lett a cégben egy időre.

### Hirtelen az ölükbe hullott a DELL, mindenestül?

**I. A.:** Azért ez sem volt ilyen egyszerű, mert hiába volt az ismeretség, akkor már a negyedikek voltunk a sorban, akik Magyarországon Dell gépeket akartunk forgalmazni. De a lényeg, hogy végül is forgalmaztuk a Dell termékeit, még ha nem is kizárólagosan. A Dell egyébként akkor építette fel az amerikai hálózatát, így kevés figyelmet tudott szentelni Európának.

### Azért egy kizárólagos szerződéssel a zsebükben gondolom jobban érezték volna magukat.

**I. A.:** Igen, de hangsúlyozom, hogy akkoriban még Noname gépeket is forgalmaztunk, ami szintén jó bevétel volt.

### Ma már, csak márkás gépeket árulnak. Ha ennyire jó üzlet volt, miért hagytak fel vele?

**I. A.:** Ennek az volt az oka , hogy bár közvetlen importőrök voltunk, áraink meglepő módon kezdtek versenyképtelenné válni .. Ekkor én elhatároztam, hogy mivel a piac egyre jobban igényli a minőséget, felhagyunk a Noname gépek forgalmazásával. Ennek hatására három tulajdonostársam ki is lépett a cégből. Eleinte a DELL forgalom nem kompenzálta a kieső Noname forgalmat, de mivel ekkor már modemekkel, adatkommunikációs berendezésekkel és nyomtatókkal is foglalkoztunk, nem okozott komolyabb nehézséget az átmeneti időszak. Annak idején mi kezdtünk el Best modemeket és OKI nyomtatókat forgalmazni idehaza.

### Mintha hirtelen elég sokfelé kezdtek volna kacsingatni. Miért?

**I. A.:** 94-95 körül merült fel bennem, hogy milyen jó lenne, ha az ügyfeleinknek komplett megoldásokat tudnánk nyújtani. Vagyis ne csak a gépeket vegyék meg tőlünk, hanem a kommunikációs berendezéseket, a hálózati szoftvereket, vállalatirányítási szoftvereket meg minden mást is, amire egy cégnek szüksége lehet, legyen az akár szoftver szaktanácsadás vagy bármi. Erre a tevékenységre 96-97-ig nem volt túl nagy igény, de ma már szerencsére elengedhetetlen.

### Közben mi történt a DELL-nél?

**I. A.:** 1996-ban a Dell létrehozta az EMEA részlegét, amely a kelet-európai, közel-keleti és afrikai disztribútorokat szolgálta ki. Korábban Magyarország a DELL lengyel, később a Cseh leányvállalatához tartozott. Bár a cseh vezérigazgató szívügyének tekintette Magyarországot,

**>>Az ügyfeleinknek komplett megoldásokat tudunk nyújtani, mindent amire egy cégnek szüksége lehet.**

sajnos nem sok ideje maradt a saját országa mellett ránk. Miközben a helyzetünk is sokkal könnyebb lett, mert elkészült a cég írországi gyára, így végre nem a tengerentúlról kellett importálni a gépeket. Ez költség szinten és időben is komoly megtakarítást jelentett nekünk, de főképp az ügyfeleknek. Sőt, ekkoriban kezdett működni az a koncepció a nagy multiknál, hogy például egy nagy vállalatnak minden országban ugyanazt





a márkát kell vásárolnia számítógépből, nyomtatóból, stb.

1996-ban vettük meg ezt az irodaépületet, amit szépen lassan ki is növünk, már a szomszéd épületben kell helyiségeket bérelnünk, mivel forgalmunk növekedésével a cégnél dolgozók létszáma is jelentősen megugrott.

## Gépet forgalmazni akkor jó üzlet, ha a szerviz is helyben van.

**I. A.:** A kezdetektől a mi szervizcsapatunk látta el a Dell gépek szervizét az egész ország területén. 1998-ra már teljesen komplett megoldásokat tudtunk nyújtani az ügyfeleknek, ezáltal a különböző üzletágak egymást erősítették. A rendszer-integráció terén is sokat fejlődtünk, Microsoft, Novell és Lotus megoldásokat tudtunk ajánlani a vevőknek. Ki kellett várnunk ezt az időt, mert eleinte mindenki azt hitte, hogy nagyon jól ért a PC-hez, és az unokaöcsi is remekül meg tudja szerelni a gépeket, be tudja állítani a szoftvereket, de ahogy ezek egyre bonyolultabbá váltak, mindenki belátta, hogy profikra van szükség.

## Hogyan tudja a Dell és a Humansoft túlélni az informatikában uralkodó, meglehetősen nehéz időszakot?

**I. A.:** Ez a Dell módszereinek köszönhető. Idén év elején a Dell egy óriási ár csatát nyert a többiekkel szemben, mert másképp működik, mint a konkurencia. A Dell sosem gyárt raktárra gépeket, mindig csak annyit és azt, amire rendelése van. Ehhez ugyan nagyon erős logisztika kell, de végül is meg tudják tenni, hogy nem szerzik be előre az alapanyagot, hanem napi áron akkor vásárolják meg, amikor arra szükségük van, ezáltal olcsóbbak tudnak lenni, mint azok, akik egyszerre és nagy tételben, de drágán vásárolnak. Ebből profitált a cég, amikor a konkurencia elszámította a karácsonyi keresletet, és rajtuk ragadt egy csomó gép. Tavasszal az üzletek tele voltak leárazott gépekkel és egy csomó pénzt buktak rajta.

## Ma több mint kilencven dolgozójuk van, lassan akkorák lesznek, mint egy multi hazai leányvállalata. Hogyan érzik magukat a dolgozók?

**I. A.:** Nálunk nagyon kicsi a fluktuáció, tavaly mindössze 6 ember távozott a cégtől, nem mindenki saját elhatározásából. A szervizben is évek óta ugyanazok a kollégák dolgoznak, ami elég ritka dolog. Új embereket is legtöbbször új pozíciókra veszünk fel, nem olyanokra, ami megüresedett. Egyébként azt gondolom, annak aki nálunk dolgozik, sokkal nagyobb szabadsága van, mint egy multinál, kevésbé van keretek közé szorítva, és bármennyire is nagy cég vagyunk, próbálunk családias hangulatot teremteni. Minden évben szervezünk például olyan hosszú hétvégét, amire a dolgozók családostól jönnek el.

## Hogyan állnak a mecénási szerepkörrel?

**I. A.:** Megtisztelő feladat számunkra, hogy támogathatunk egy olyan nagyszerű művészt, mint Szász Endre, aki most a digitális technikát (többek között egy DELL számítógépet) is használ rendkívül termékeny alkotó tevékenységéhez. Emellett lehetőségeink szerint próbáljuk támogatni a művészet mellett az oktatás, a sport és az egészségügy területét is, talán a Madarász utcai Gyermekkórházat emelném ki példaként.

# A HÓNAP SITE-JA

## A KÖZÖSSÉGI HONLAP

Szinte minden embernek a középiskolai osztálya jelenti a legjobb közösségi élményt, ám hiába az osztálytalálkozók, a társaság az évek során szétszéled.

Hiába van nagy sírás a negyedikes ballagáson, hiába fogadják meg utoljára az osztálytársak, hogy tartjuk a kapcsolatot, nem felejtkezünk el egymásról, egykét lelkes ember kivételével ezt senki nem tartja be. Az emberek új társaságba és közösségbe kerülnek, és szépen lassan elfelejtkeznek egymásról. A címek, telefonszámok változnak és ugye ki képes ezeket fejben tartani, vagy regisztrálni?

Az internet, illetve egy e célra létrehozott oldal. Rövid idő alatt kettő is megkezdte működését, kísértetiesen azonos névvel és szolgáltatásokkal, a címek között mindössze egy betű különbség van. Hogy ez miért van így, azt most ne firtassuk, inkább lássuk, mire való ez az egész? Nos, aki belép, regisztrálhatja magát, megadva, hogy melyik iskolában, melyik évben, melyik osztályban érettségizett, a program pedig ezen adatok alapján mindenkit betesz egy osztályba. Természetesen a kommunikációhoz nélkülözhetetlen, hogy megadjuk az e-mail címünket, netán a telefonszámunkat. Az adatbázis bővültével pedig egyre többen lesznek az osztályokban, csak ki kell várni, amíg mindenki betér a virtuális osztályterembe. Innentől pedig nincs akadály, mindenkit el lehet érni elektronikusan, meg lehet invitálni egy chatelésre, így telefonálgatás és borítékok nélkül megszervezhető egy valódi osztálytalálkozó is.

Az adatokat persze bizalmasan kezelik, meg lehet ugyanis adni, hogy milyen adataid legyenek publikusak, és melyek nem, de a rendszer csak a saját osztálytársaidnak enged betekintést elérhetőségeidbe.


© BBC

Ismét egymásra találhatnak a régi barátok és szerelmek, hála az internetnek.




Ha minden jól alakul, akár még egy osztálytalálkozót is leszervezhetsz anélkül, hogy fel kéne állnod az asztalod mellől.

**→Klikkelj ide!**

www.osztalytarsak.hu
www.osztalytarsam.hu

## WEBKAMERÁK

A webkamerák nagyon ötletes szerkezetek, ha ismerném azt, aki kitalálta, biztosan meghívnám egy sörre. Sok külföldre szakadt, honvágytól szenvedő magyar barátom meséli, hogy amikor egy kis nosztalgiára vágynak, csak felkúsznak a netre és kiválasztanak egy webkamerát. Működik ugyanis ilyen a Lánchídnál, a fiatalok társasági életének leggyorsabb színhelyén a Liszt Ferenc téren, de van olyan is, amelyik a Halászbástyáról ad folyamatos képet. Vidéken is rálelhetünk ilyen szerkezetekre, voltaképpen nagyszerű, hogy bármikor megnézhetem, mi történik Kecskemét főterén anélkül, hogy InterCityre kellene szállnom. Nekünk magyaroknak persze érdekesebb lehet az a kamera, amelyik egy amerikai börtön belső életét mutatja, akár a cellákba is benézhetünk, ha akarunk, a német szoláriumokról pedig nem is beszélve.



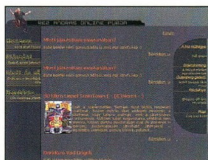
**Klikkelj ide!**

**A PCF minden hónapban különböző érdekes honlapokat kutat fel számodra.**

**→Klikkelj ide!**

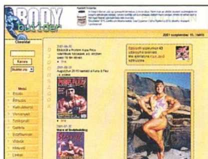
www.pbo.hu
www.irisz.hu/cam
www.birodalom.com/kamvaci

# ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



**Réz András**
**www.rezandras.hu**

Réz András hivatásos jófej amúgy pedig esztéta. Elmélkedései pedig a hálón is rajta vannak. Ereszkedj le a rézbányába és olvass a legújabb filmekről, a sznobokról, giccsről, szóval mindig arról, amiről Réz mesternek eszébe jut valami. A hét műtárgyát (vagy inkább műtrágyát?) is kiválaszthatod.



**Izomból**
**www.body.builder.hu**

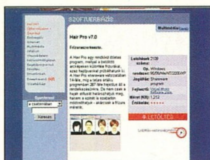
Szeretnél igazi testépítő lenni, hogy amikor félmeztelenül végigrobogsz a strandon, lehulljanak látványodtól a női alsóneműk? Látogasd meg a testépítők honlapját, ahol profi edzéstervek, étkezési tanácsok, testépítők sikertörténeteit olvashatod. Megtudhatod, mi mennyi kalória, de előfordulhat az is, hogy elmegy a kedved az egésztől.



**Repülés**
**pilota.index.hu**

A repülés szerelmeseinek készült ez a site, akik, ha jól tudom egyre többen vannak. A repüléssel kapcsolatos hírek mellett találhatsz képeket vitorlázórepülőkről és a legnagyobb gépcsodákról, elláthatsz a többi repülős weblapra, de akár magad is küldhetsz be történeteket, interjúkat és képeket, amit Te készítettél.

## ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



**A fodrásznál már késő a bánat!**
**Ezzel a kis programmal egy perc alatt több frizurát is kipróbálhatsz, kockázat nélkül!**
**www.origo.hu/szoftverbazis/multimedia/egyeb/hp7light.html**

Ki nem volt még abban a helyzetben, hogy na, most elhatározom, hogy beújítok egy új frizurát, de a hajszobrász székében elfogta a szorongás: hogyan fogok kinézni? Ezzel a programmal viszont elég beszkennelni egy igazolványképet, és több százféle hajszerkezetet kipróbálhatsz, méghozzá kockázatok és mellékhatások nélkül.



**Az összes álláskereső egy helyen**
**www.jobmonitor.hu**

Álláskeresésre nagyon jó hely az internet, csak az a baj, hogy álláskereső oldalból annyi van, hogy az még gombócból is sok. Hát hogy lehet így munkát találni, kinek van ereje és ideje arra, hogy mindig minden site-ot végignézzen? A jobmonitor nem egy újabb állásles-site. A jobmonitor az összes álláskereső szolgáltatást összefogja, ezentúl elég ide ellátogatnod ahhoz, hogy az összes oldalt elérd.



**Ákos**
**www.akos.hu**

Ákos honlapja az egyik legigényesebb dizájnnal készült a magyar hálószemek közül és ezt még azok is elismerik, akik amúgy nem rajonganak az énekesért. A honlap zenei portálnak készült, amely nemcsak Ákosról szól, hanem az igényes zenéről általában. Hogy ez sikerült-e, később elválik. A webáruházban (csak a weben!) megrendelhető a zenész legújabb maxi CD-je és DVD-je.

## → ÚJ INTERNETES JÁTÉKOK

# KÖNNYŰ DEMOKRÁCIÁT JÁTSZANI!

A politikusok is gyakorolhatnának a korridor játékában.

Ki ne emlékezne még a pár évvel ezelőtti időkre, amikor olyan népszerűek voltak a netes játékok, hogy akár napi több százezer oldalletöltést is elértek az üzemeltetők? Pedig akkor még sokkal kevesebben interneteztek, mint ma! A tévécsatornák weblapjainak szerkesztőinek is eszükbe juthatott ez, mint módszer, amellyel fel lehet tornászni a site látogatottsági mutatóit. Először a korridor rukkolt elő a demokrácia nevű játékkal, de lehet, hogy mire a lapunk megjelenik, már az RTL játéka is élesben játszható lesz. *(lásd alsó cikkünket)*

A játékban a Föld összes országa részt vesz. Neked kell eldöntened, hogy virtuális állampolgárságodat melyikben kezded el. Ha olyan országot választasz, amelyet még más nem szemelt ki, rögtön Te leszel a vezetője, és toborozhatod magad mellé az állampolgáraidat! A lakosok természetesen nem egyformák, bár egyenjogúak, ahogy az a demokráciákban illik. A különbségek öt tényezőn múlnak: intelligencia, műveltség, vagyon, erőnlét, depresszió.




**Íme az országok aktuális sorrendje.**

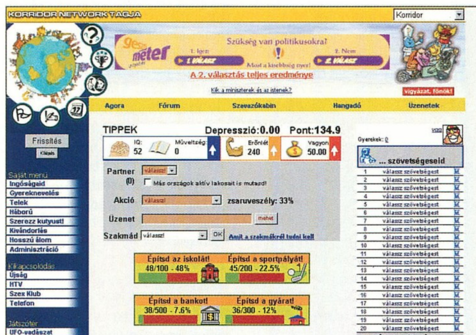
### Kulcsember vagy

Az országodban lakó polgárok életét számtalan játék, kihívás teszi érdekesebbé, s ezek teszik lehetővé azt is, hogy országodat felvirágoztasd.

Pénzt is kereshetsz a játékban. Ehhez szakmát kell választanod. Minden szakma más és más követelményeket támaszt eléd és persze más és más pénzt is kereshetsz mindegyikkel. A jó játékos azonban tartja a kapcsolatot a többiekkel, házasságot köt, szexuális életet él. A házasságban pedig minden többet ér, ha jól működik a frigy.

Persze eljárhatsz kuplerájba is, itt minden szeretkezéssel csökkentheted a depressziódat, de a szolgáltatás sok pénzbe kerül. Sőt! Te magad is jelentkezhetsz prostinak, legyél nő vagy férfi, az országodban ugyanis demokrácia van.

Az agórában meg lehet vitatni az aktuális politikai kérdéseket, majd innen kilépve kutyát is vásárolhatsz az extra pontjaidért, ami távol tartja a tolvajokat. A játék meglehetősen jól kitalált és fantáziadús, sajnos a grafikája lehetne kicsit mutatósabb is!
www.korridor.hu




**Így néz ki egy vadonatúj ország.**

# LEGYÉL BOX MENEDZSER!

Az RTL Klub online hamarosan beindítja internetes játékát, amelynek tesztelhető verziója megtekinthető a lenti címen. Ha ide klikkelsz, kipróbálhatod a játékot, de ne számíts versenytársak tömkelegére, mert a játék híre még nem terjedt el. Megijedni nem kell, ellenfelek azért akadnak, sőt, most még megírhatod a véleményedet a készítőknek is.

A sztori nem túl bonyolult, te vagy egy boxklub atyaúristene, öklözőket kell vásárolnod. Válogathatsz több súlycsoportból, többféle habitusú boxolóból, még az intelligenciáját is meghatározhatod szerzeményeidnek. A cél pedig az, mint az életben: minél több pénzt keresni a lapátkezűekkel, ennek érdekében persze neked kell edzened őket, és azt is neked kell meghatároznod, hogy mikor, kivel játsszon kesztyűs kézzel.



**Akár Ko-Ko menedzsere is lehetsz!**



**Hát mondja valaki, hogy nem ilyen az ideális pehelysúlyú!**

**→Klikkelj ide!**

www.vbox.hu
www.rtlklub.hu

e(bolt) www.ebolt.hu — számítástechnika, szórakoztató elektronika, fotó-optika, irodatechnika, háztartási gépek, digitális fotókidolgozás, DVD filmek, zene, órák, mobil, kerékpár — Műszaki áruház online

regisztráció | kosár | információ | sitemap | újdonságok | akciók | áruhitel | szolgáltatások

Keresés — részletes >>>

Hírlevél feliratkozás — HTML TXT — Az Ön e-mail címe — feliratkozás >>>

Hírek

2001.08.10. Töltse le ingyenesen a Sircam (W32) vírus ellenszerének kibővített változatát! Kattintson ide!

2001.08.07. Országos számítógép segélyszolgálat!!! Az eBolt egyedülálló szolgáltatása révén már beszereléssel rendelheti meg számítógép alkatrészeit. Az országos számítógép segélyszolgálattal azon kedves vevőinknek szeretnénk segítséget nyújtani akik az eBoltban megvásárolt számítástechnikai eszközöket nem akarják saját kezűleg

Köszöntjük Önt az eBolt műszaki áruházban! Virtuális polcainkról több ezer termék közül választhat kedvező áron, a számítógépektől, az erősítőkön át, a turmixgépekig.

Az eBolt a Magyar Áruküldők Egyesületének tagja.

Napi akció — A hátralévő idő: 01:51:16

SAMSUNG CZ 21A8VN TELEVÍZIÓ

55 cm A2/NICAM sztereo, 50 Hz Pure flat, TXT

~~79.000 Ft +ÁFA (98.750 Ft)~~
75.050 Ft +ÁFA (93.813 Ft)
kosárba tesz: 1

Mi legyen holnap akciós?
* Egy vásárló naponta 1 db Napi akciós terméket rendelhet!

július 17-től szeptember 30-ig

Egyedi termék

Nem talált egy terméket? Írjon nekünk, megpróbáljuk beszerezni.
A keresett termék gyártója és típusa:

Akcióink - Ajánlataink

PICDIC ANGOL
pmso018
Ajánljuk a PICDIC-et kezdőknek és haladóknak, felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt, vagyis mindazoknak, akik a szótanulás fárasztó munkáját szeretnék sokkal hatékonyabbá és könnyebbé tenni a multimédia felhasználásával.
~~3.340 Ft +ÁFA (3.741 Ft)~~
1.770 Ft +ÁFA (1.983 Ft)
Megtakarítás: 47%
Kosárba tesz: 1

MANÓ MATEK 2
pmso015
A helyszín egy könyvtár, ahol életre kelnek kedvenc mesehőseink. A program 50 feladattípusának többezer lehetséges variációja van, így a feladatok sohasem válnak unalmassá a gyerekek számára.
~~3.880 Ft +ÁFA (4.346 Ft)~~
3.531 Ft +ÁFA (3.954 Ft)

# AZ INTERNETEN SEM OLCSÓBB

## Nem tudni miből élnek a magyar webáruházak

A rendelés kényelmes, de az utána következő bonyodalmak már kevésbé.

Nem tudom, találkoztatok-e olyan emberrel, aki az internetről vásárol TV-t, számítógépet, vagy ki tudja mit. Én még nem, pedig aztán tőlem nem állnak távol az ilyen dolgok. Elég sokat rendeltem már pizzát a hálóról, néha megbántam, mert mást hoztak, mint amit kértem, de alapvetően szeretem az ilyen szolgáltatásokat. Sőt, még tévét is vennék a neten, ha nem lenne már otthon. Pusztán azért, mert kényelmesebb. Tévhit ugyanis azt hinni, hogy az internetről rendelt áru olcsóbb, mintha a Keravillban venné meg az ember. Ennek a szolgáltatásnak a varázsa nem az árban, hanem a kényelemben rejlik. De ha nem olcsóbb, akkor inkább elmegyünk érte a boltba.

### A gubancok

Mert valahogy az a kényelem mégsem az igazi. A fizetés ugyanis még mindig sok helyen nem lehetséges másként, csak utánvéttel, vagy készpénzzel, már azzal is nagyot léptünk előre, ha olyan helyen veszünk valamit, ahol a futár kihozza magával a kártyaleolvasót. De ami a legaggasztóbb, hogy a kiszállítás szigorúan munkaidőben történik. Ugyan miért rendelne valaki a hálón, ha van ideje otthon, ölbe tett kézzel várni a teherautó érkezését. Nem lenne jobb üzlet munkaidő után házhoz szállítani? – tettem föl a kérdést egy üzletembernek. Az túl költséges– hangzott a válasz. Így viszont nem tudom miből fognak megélni, de ez már legyen az ő bajuk.

# A CRACKELÉS MŰVÉSZETE

## Néha jól jön a fekete segítség

Azt szokták mondani, találjanak ki bármilyen másolásvédelmi eljárást a szoftvergyártók, másnap már létezik rá a kód, ami túljár az eszén. Csak rá kell találni, ami tulajdonképpen nem is olyan nehéz, ha tudod, mit keresel. Hazánkban, de meg merem kockáztatni, hogy Közép-Európában is az egyik legnépszerűbb az a szlovák szerveren tárolt oldal, ahol szinte minden játék minden verziójához találni file-okat, ami segít túljárni a másolásvédelem eszén. De nemcsak játékosok látogatják meg ezt az oldalt, hanem bizony Józsika is, aki otthon döbbent rá, hogy hiába másolta le a haverja Windows CD-jét, semmire sem megy vele, ha nincs hozzá kód. Szinte minden létező programhoz léteznek ilyen segítségek, hogy a DVD ROM-ok régió kódjainak a kiiktatásához szükséges programokról már ne is beszéljünk. Az oldal címét nem közölhetjük.



A driverek és programkódok néha megnehezítik az életet.

# ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ

### Mi a pálya?

**www.palya.hu**

Felvételi előtt állsz? Nem tudod, hol tanulj tovább? Nem vagy biztos a tudásodban? A palya.hu azoknak készült, akik épp készülnek kilépni a biztonságot adó gimnázium padjai közül. Felvételi tesztek visszamenőleg több évre, ponthatárok, interaktív feladatsorok. Mint egy előkészítő, csak tanárok nélkül.

### Friss hírek

**www.frisshirek.hu**

Érdekel, hogyan gondolkodnak a világ történéseiről azok, akik nem koptatták több évtizede a nagy újságszerkesztőségek szőnyegpadlóit? A Frisshírek munkatársai médiaszakos egyetemisták, kivétel nélkül fiatalok. A legfrissebb hírek mellett az egyéni véleményeiket is elolvashatod.

### Szalonna

**www.due.hu/szalonna**

Egy igazi gyöngyszem. Néhány fiatal fiú, akik rendelkeznek némi súlyfeleslegge, megalakították napjaink újabb paródia csapatát, a Szalonna Brotherst. Honlapjukon a fiúkról találsz érdekességeket, majd MP3-ban azt is meghallgathatod, hogy nem tudnak énekelni, viszont jó humoruk van.

## ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ




**Villám poénok**

**http://www.deffifilm.hu/villamtelcsi/main.htm**

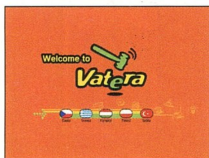
Emlékeztek még Villám Gézára? Ugyan egyetlen rádiónál sem bírta sokáig, mert mindenhonnan kirúgták, telefontréfái és egyéb őrültségei minden társaságban beszédtémák között voltak. Egy kedves amatőr Villám rajongó gondosan rögzítette a Radio Bridge-en elhangzott tréfákat és kipakolta a netre. Hallgassátok!




**Egészség**

**www.hazipatika.com**

A brit orvosok nagyon félnek az egészségügyi témájú weblapoktól, mert a betegek azt hiszik, ha ezeket olvassák és ezek alapján kezelik magukat, akkor nem is kell orvoshoz menniük. A magyar házipatika honlapon nem osztják ezt a véleményt, viszont rengeteg hasznos szolgáltatással segítenek egészségesen élni.




**Aukció**

**www.vatera.com**

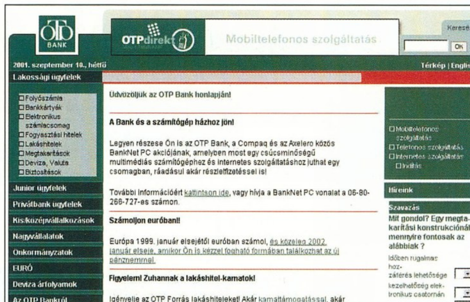
Az internetes licitálás sokaknak elhozza az árverések élményét. Nem kell százezrekért festményekért harcolni, lehet versengeni pár ezer forintos tojásfőzőért vagy esernyőért is. Ami azonban a legfontosabb, hogy időnként nagyon jó üzleteket lehet kötni, de amire licitáltál, azt meg is kell venni, ha megnyered a licitet.

## → KOMMUNIKÁCIÓS VILÁG

# DIGITÁLIS SZIGNÓ

### Egyre több hivatalos ügyet intézhetsz otthonról

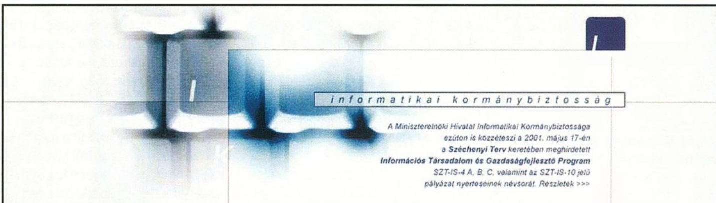
Szeptember elsején végre hatályba lépett az elektronikus aláírásról szóló törvény. Állítólag ez mérföldkő a hazai információs társadalom fejlődésében és akik ezt mondják, minden bizonnyal nem tévednek. Eddig ugyanis rengeteg dologért kellett fölöslegesen órákig várakozni hivatalokban, bankokban, hogy aztán az ügyintéző néhány egérkattintással elintézze azt, amit mi is elintézhettünk volna otthonról. A bökkenő ez idáig csak az volt, hogy a magyar törvények saját kezű aláíráshoz és bélyegzőhöz kötötték a hivatalos formaságokat. Hamarosan eljön az az idő, amikor nem kell bemenni a hivatalba, ha meg akarod változtatni a lakcímedet, netán új útlevelet szeretnél igényelni.




**Könnyebb lesz a banki ügyintézés**

A digitális aláírás ugyanis egy hitelesített kulcs, ami a tiéd és valamilyen adathordozón tárolódik, mondjuk floppyn vagy chipkártyán. Mindössze egyszer kell bemenned egy hivatalos helyre, ahol elkészítik a te azonosítódat, aztán bárhol és bármikor használhatod az ügyintézés során.

Kérdés persze, hogy mikor jön el az az idő, amikor ugyanazt a kulcsot fogják elfogadni az állami hivatalok, a bankok és az egyéb szervezetek, amelyekkel kapcsolatban állsz. A törvény hatályba lépése viszont már csak azért is fontos, mert az elektronikus ügyintézés technikai háttere már jó ideje rendelkezésre áll, csak mit sem ért az egész, mert a hivatalok nem ismerték el. **PCF**




**Az informatikai kormánybiztosság gondozza majd a kormányzati portált.**

# NÉZD A RÁDIÓT!

Pár hete egy igazi újdonság van jelen a hazai weben, egy rádió, amit nézni is lehet. Már hat éve, hogy elindult a Petőfi Rádió internetes magazinja, a Modem Idők. Annak idején ez volt az első műsor, amit az internet és a Real Audio segítségével hallgatni lehetett a hálózaton. Kicsit szaggatott, kicsit recsegett, de pár hét alatt megtalálták az adást a külföldi magyarok. De hol van már a letűnt kor, ma már videót is lehet nézni a neten, a műsor készítői pedig azt gondolták, megmutatják a hallgatóknak, hogyan készül az informatikai talkshow. A stúdióban két kamera figyeli az eseményeket, egy fix és egy mozgatható. A kamerák képét egy rendező váltogatja. A netes nézőknek külön játék van a műsorban és számukra az adás hamarabb kezdődik és később ér véget, mint azoknak, akik az éterben hallgatják a rádiót.




**→Klikkelj ide!**

www.net.hu/modemidok

# Mobilvilág

## Telefonos újdonságok, érdekességek




Varga Gábor

### Kedves Olvasó!

Egy új rovatot találtál kedvenc lapodban, a PC Formatban. Arra gondoltunk, nem maradhatunk ki a mobilvilág hihetetlen gyors pörgéséből, de ami még ennél is fontosabb, te sem maradhatsz ki ebből. Mostantól tehát négy oldalon keresztül olvashatsz új telefonokról, kiegészítőkről, szolgáltatásokról és arról, merre halad a mobiltelefónia fejlődése. Reméljük az itt közölt tesztek és leírások segítségével érdekes olvasnivalót találsz magadnak. Jó szórakozást!

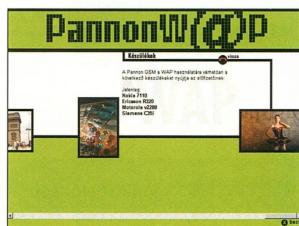
**Varga Gábor**
**vagabor@unitedmedia.hu**

# A WAP halott?

## Mire jók a harmadik generációs mobilok?

Sokat vitatkoznak arról a szakemberek, hogy a WAP egy kudarcba fulladt fejlesztés-e, hogy van-e még jövője, érdemes-e fejleszteni. Nos, mint minden újításnak, valahol el kell indulnia, hogy aztán a felhasználók mondjanak róla véleményt, hiszen nem jó, ha az új szolgáltatások sorsa a tervezőasztalokon dől el. Bizony, a WAP-ról alkotott vélemény ma még nem jó, körülményes a használata, lassú és labilis. Ennek ellenére nem mondanám, hogy tévedés volt. A tervezők azt eltalálták, hogy mire van szüksége az embereknek, csak nem tudták tökéletesen megvalósítani, többek között a GSM technikai korlátai miatt. De gondoljunk bele, milyenek voltak az első mobiltelefonok? Kényelmetlenek, nehezek, akkorák mint egy bőrönd, mégis elterjedtek! Milyenek voltak az első számítógépek? Komoly műszaki tudás kellett a használatukhoz, mégis ma egyre több háztartásban van PC. Ha ebből indulunk ki, komoly jövője van a mobil internetnek.

Japánban a napokban indította el kereskedelmi szolgáltatását az első, harmadik generációs mobilhálózat. Egészen más készülékekkel, egészen más szolgáltatásokkal, mint amit eddig megszokhattunk. A harmadik generációs hálózatokon már nem kétszer két centis kijelzőn kell nézni a moziműsort, hanem nagy, színes kijelzőn, és ha úgy tartja kedvünk, a telefon előzetest is ad a kiválasztott filmből. Ha autóban ülünk, és nem tudjuk merre menjünk, megjelenik a térkép, és aszerint ad tippeket, hogy közben jelzi, hogy merre van forgalmi dugó. Arról már nem is beszélnék, hogy nemcsak telefonálni, de videotelefonálni is lehet a kollégával vagy a kedvesünkkel. Ez nem valami futurisztikus jövő, itt van a kapuban. A fejlődés kicsit megtorpant, de a telekommunikációs cégek rengeteg pénzt elköltöttek a fejlesztésre, így szakértők szerint három éven belül Európában is lesz olyan mobilhálózat, ami tudja az előbb említett funkciókat. És az egész a WAP-ból indult ki!




A mobilszolgáltatók szerint hamarosan nem abból fognak megélni, hogy készülékeket adnak el, nem is abból, hogy az emberek beszélnek, hanem abból, hogy olyan információkat adnak az emberek kezébe a harmadik generációs készülékek segítségével, amiért az emberek szívesen fizetnek, mert ezáltal egyszerűbbé válik az életük. Hogy így lesz-e nem tudni, de a kilátások biztatóak.



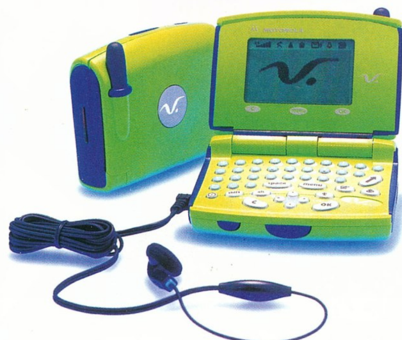

# Nokia MP3 lejátszó

## A headset és az SMS board után most itt a telefonhoz kapcsolható MP3 lejátszó is.

A Nokia egy új mobiltelefon tartozékkal, a Nokia Music Playerrel rukkolt elő. Segítségével a felhasználók rádiót, valamint letölthető hangfájlokat hallgathatnak, emellett telefonnal együtt Headsetként is működik. Beérkező hívás esetén a lejátszó megállítja a zenét, és a hívás befejezése után ugyanonnan folytatja a lejátszást. A készülék a Nokia 3310-es, 3330-as, 8210-es és 8850-es telefonjaival kompatibilis, és hamarosan kapható lesz az üzletekben. Az új kiegészítővel a PC-re telepített Nokia Audio Manager PC szoftver segítségével AAC és MP3 formátumú zenefájlokat lehet letölteni 32 MB-os memóriakártyájára, USB porton keresztül. A Music Playernek egy kis ceruzaelemre van szüksége, így önállóan is használható.




**Szépnek szép, de minek ehez mobiltelefon?**



# MOTOROLA V100

Egy igazi különlegesség, olyan mobiltelefon, ami tulajdonképpen alig telefon.

Érdekes kis készülék ez a Motorola. Inkább hasonlít a régi kvarcjátékokra, mint egy mobiltelefonra. A V100 a manapság divatos, áttetsző színes burkolattal és rendes, QWERTY billentyűzettel rendelkezik. Ez utóbbi igen nagy könnyebség lehet az SMS-mániákusoknak, hiszen mindenféle szövegbevitel-segítő szoftver nélkül is igen gyorsan leírhatjuk a magunk 160 karakterét. Az SMS funkció egyébként egy gombnyomásra előkerül a menüből, csakúgy, mint a mobil internet funkció. Bár a telefon inkább játéknak tűnik, tudása mégis meglepően nagy.

Mivel saját hangszórója nincs, így csak a mellékelt headset segítségével telefonálhatunk. A headsetre azonban nem árt vigyázni, az átlagosnál nagyobb megterhelés hatására ugyanis könnyen tönkremegy, kontakthibás lesz vagy hasonló. Persze lecserélhető egy másikra, a baj csak az, hogy mivel a dobozban talált headset olyan színű, mint a telefon, egy pót-fekete fülessel elég érdekesen néz ki a telefon.

A kéz nélküli használathoz összesen huszonöt nevet láthatunk el hangmintával. A készülék csukott állapotában is könnyen fogadhatunk és kezdeményezhetünk hívásokat két külső gomb segítségével. Meglepő módon igen jelentős memóriával rendelkezik a készülék, melynek segítségével akár hárompercnyi szöveget is rögzíthetünk a beépített diktafon segítségével. A készülék képes WAP-olni, bár sok extrát nem tud ebben a tekintetben, de a QWERTY billentyűzet és a hatalmas képernyő igencsak megkönnyíti a mobil internetezést. A kis billentyűket egyébként a látszattal ellentétben könnyű nyomkodni, a tervezőknek sikerült megoldaniuk azt, hogy bár a billentyűk kicsik, nem nyomódnak le, amikor a mellette lévő gombokat nyomkodja valaki, még akkor sem, ha nagy, bumfordi ujjai vannak. A készülék akkumulátora és töltője kompatibilis a timeport sorozat alkatrészeivel. Az akkumulátor öt napig is készenlétben áll, ami elég jónak számít.



### →Tények

**Típus:** Motorola V100
**Ár:** Kb. 40 000 Ft
**Rendszer:** GSM 900/1800
**Extrák:** WAP, QWERTY billentyűzet, különleges megjelenés, vibrálás, csengőhang szerkesztő, hanghívás

### PCFVélemény

↗ SMS mániákusoknak megkönnyíti a dolgát a teljes billentyűzet.
↙ Csak headsettel lehet telefonálni.

**„A fiatalok kedvence lesz a dizájnos, okos készülék, de fecsegőknek semmiképp sem ajánljuk!"** **77%**



# ERICCSON T39

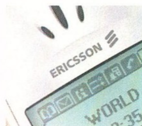
Íme a legszuperebb Ericsson telefon, az igazi hi-tech mobil!

A legújabb Ericsson a T28s alapjaira épül, felturbózva a mai kor legújabb vívmányaival. Kezdjük a formával: az előd formavilágán alig változtattak, nem is kellett mit, kis méretű, vékony és szép mobiltelefont tartottam a kezemben. Személy szerint nekem nem tetszett, hogy az aktív flip már nem nyitható gombnyomással, hanem külön le kell hajtani.

A formához azonban modern tartalom is dukál. A hagyományos már eddig is meglévő funkciókon (profilok, hívócsoportok, játékok, testre szabható menü) kívül számos újdonsággal gazdagodott a telefon. Ezek közül a legfontosabb a GPRS, vagyis a nagy sebességű, csomagkapcsolat adatátvitelt lehetővé tevő képesség. A GPRS segítségével a mobil egy jobb modem sebességét is elérheti, ha internetezni támad kedved. A másik fontos újdonság a Bluetooth kapcsolat, ami hasonlít az infravörös adatátvitelhez, csak sokkal nagyobb frekvencián működik, így az infrával ellentétben nem kell a készülékeknek egymás felé nézniük, és a köztük lévő tárgyak sem jelentenek akadályt. Nyugodtan lehet a telefon a táskában, a Bluetooth headset segítségével így is lehet vele telefonálni. Az üzenetek menüpontban be lehet állítani több POP3 postafiókot, amivel az elektronikus levelezés is lehetővé válik, de végre nem WAP-on keresztül.

A telefon továbbfejlesztett SMS szolgáltatással rendelkezik, vagyis az SMS-hez képet, de akár hangot vagy animációt is lehet mellékelni, az üzeneteknek pedig nem kell beleférniük a 160 karakterbe.

A telefonkönyv sokoldalú, egy névhez több telefonszám is rendelhető, de postacímet és emailcímet is lehet tárolni a készülékben. Ha hívni szeretnél, akár a hangoddal is megteheted, de a hívásokat is fogadhatod vagy elutasíthatod a saját hangoddal. A lítium polymer technológiának köszönhetően az akkumulátor könnyű és vékony, napi átlag huszonöt perc beszélgetéssel négy napig bírja energiával.



### →Tények

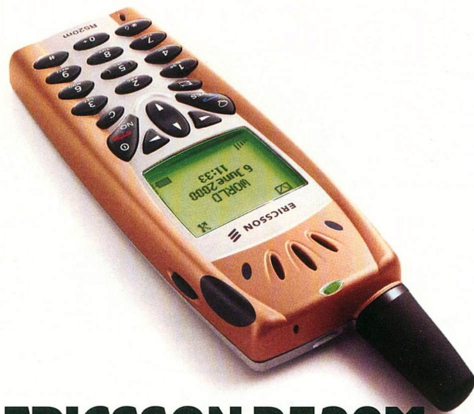
**Típus:** Ericsson T39
**Ár:** kb. 70 000 Ft (lapzártánk idején még nem forgalmazzák)
**Rendszer:** GSM 900/1800/1900
**Extrák:** GPRS, Bluetooth, rezgő hívásjelzés, POP3 e-mail szolgáltatás, infraport

### PCFVélemény

↗ Amit ma csúcstechnológiának hívnak, az mind benne van.
↙ A flip nem nyílik gombnyomásra és a telefon kicsit lassú.

**„Ennyi modern dolog egy ilyen kis telefonban? Alighanem nagyon népszerű telefon lesz."** **89%**





# COMMUNICATOR

A Nokia Communicatora akkor is különleges volt, amikor megjelent. A 9210 még nagyobb babérokra tör!

A Nokia az üzleti felhasználóknak szánta a régi kommunikátort. Igényes kivitele, tudása s persze az ára is erre utalt. Az új fiú, a 9210-es nem váltott célközönséget, azonban a korszellemnek megfelelően kissé átöltözött, magára vette ugyanis a mai kor követelményeit. Radikális arculatváltás nem történt, a 9210-es mégis elegánsabb lett. A 9110-es különleges funkciói, az e-mail és a faxküldési lehetőség kiegészült néhány új dologgal, mint például a WAP, nagy sebességű adatátvitel (HSCSD) és internetes frames támogatás. Az egyik legnagyobb „durranás" a készülék kinyitása után látható: egy 640x200 pixeles, színes kijelző. A divathullámmal ellentétben a Nokia nem alkalmazott érintőképernyőt, ezért ne is keressük a kommunikátorba rejtett varázsceruzát. A készüléken a billentyűzettel, illetve a kijelző jobb oldalán elhelyezett funkciógombokkal barangolhatunk, míg a fontosabb alkalmazások egygombos hozzáférést kaptak. Sajnos a 9210 csak a HSCSD-t támogatja, a GPRS-t „kifelejtették" belőle.

A kommunikátor EPOC operációs rendszere a Windowsra hasonló kezelői felületet biztosít, és tartalmaz Word és Excel kompatibilis szövegszerkesztőt és táblázatkezelőt. Nem túl jó minőségben, de akár videofájlok is megnézhetők a kommunikátorral. Ha gondosan kihasználjuk a készülék szolgáltatásait, hamar szükség lehet arra a Compact Flash kártyára, amivel bővíthető a telefon.

Az akkumulátor töltése sokáig tart, mert ki tudja miért, de a készülékhez nem gyorstöltőt adtak, mint a legújabb Nokiákhoz, hanem normál töltőt. Az aksi két és fél napnál nem bírja tovább, de ha megnézzük, hogy mi mindent kell életben tartania, ez sem rossz eredmény.

A 9210 megvásárlásához komolyan kell spórolni. Az új készülék ára előfizetéssel 299 900 Forint, s ez még akkor is szép summa, ha figyelembe vesszük, hogy webkamerát is adnak az alapcsomaghoz.



### →Tények

**Típus:** Nokia 9210
**Ár:** 299 000 Ft
**Rendszer:** GSM 900/1800
**Extrák:** WAP, HSCSD, színes kijelző, fax, e-mail, naptár, szövegszerkesztő, táblázatkezelő, infraport

### PCFVélemény

↗ Nagyon tuti a színes kijelző, és a billentyűzet is jól nyomkodható.
↙ A szoftver elég labilis, reméljük hamar kijavítják.

**„Nagyon dögös számítógépnek, és telefonnak sem utolsó, bár az ára enyhén húzós!"** **87%**

# ERICSSON R520M

Az Ericsson R520m az R320 továbbfejlesztett változata, új WAP-rendszerrel, GPRS-szel és Bluetooth-tal.

A készülék szép, bár kicsit nagynak találtam. A telefon a hátoldalba simuló akkumulátornak köszönhetően néhány milliméterrel vékonyabb elődjénél, könnyű és a felületén végighúzódó vonalak miatt kerekebbnek tűnik. A 320-asnál megszokott navigációs felület megváltozott, a négyirányú nyilat felváltotta a két kétirányú navigáló gomb. A yes és no gombok viszont sokkal jobban kézre állnak, mint az elődben. A telefonon elhelyezték egy gyorsmenü gombot, amivel főbb utasítást, mint kihangosítás, segítség, némítás funkciók egyszerűen elérhetjük. A menüpontok grafikusak lettek, és az eligazodást animált ábrák segítik. A nagyméretű kijelző végre nagy felbontású lett, így képernyővédőt és háttérképet is be lehet rajta állítani. A kijelző szinte minden jellemzője állítható: kontraszt, betűméret, a világítás igazodik a fényviszonyokhoz. Bosszantó, de bekapcsolt automatikus billentyűzár esetén az új üzenet elolvasásához először ki kell kapcsolni a billentyűvédő funkciót.

Az R520 a jelenleg létező összes mobilszolgáltatást tudja, a telefont mobil internetezésre szánták, továbbfejlesztett Wap, Bluetooth, GPRS ezek a főbb jellemzők. Ebben a kategóriában már alap a programozható és a számítógéppel szinkronizálható naptárfunkció, a bővített telefonkönyv (510 szám a telefonban), és a prediktív szövegbevitel. Megvannak a testre szabható profilbeállítási lehetőségek: infraport, stopper, ébresztő, változtatható csengetés, hangfelvételi lehetőség, játékok (egy Erix nevezetű kígyós-bekerítős és egy tenisz, mindkettő elég fejlett megjelenítésű), vagyis amit eddig is megszokhattál. Újdonság az „alvó kijelző", vagyis néhány másodperc után kikapcsolódik a képernyő, hogy ne fogyjon az energia az akkumulátorból. Egy feltöltéssel négy napig bírta a telefon, meg kell azonban jegyezni, hogy a többi modellen megbízhatóan működő elem állapotmérő ezen a telefonon nem adott valós képet arról, mennyit telefonálhatunk még.



### →Tények

**Típus:** Ericsson R520
**Ár:** 74 900 Ft
**Rendszer:** GSM 900/1800
**Extrák:** Hanghívás, WAP, GPRS, Bluetooth, e-mail, nagy telefonkönyv

### PCFVélemény

↗ Gyors reagálás, sok szolgáltatás.
↙ Kicsit nagy, és rossz az elem állapotmérő.

**„Egy nagyon okos, de kissé bumfordi készülék, rendkívül vonzó áron."** **84%**





# TIMEPORT 250

A Motorola csúcsmodellje kifejezetten igényes embereknek készült.

A Motorolák sokáig nem voltak túl népszerűek, aminek alapvetően két oka volt: a régimódi, nem túl könnyen kezelhető menü, és hogy a telefon nem tudta a telefonkönyvből a SMS feladó számához hozzárendelni a nevet.

Aki kézbe veszi a legújabb fejlesztésű Motorolákat hamar rájön, hogy ez bizony megváltozott. A Timeport 250-et jellemzi a szép formatervezés, a masszív felépítés, és természetesen a háromsávos mód, vagyis 900/1800/1900 MHz, tehát a tengerentúlon is használható. A telefon három színben (kék, ezüst, és grafitszürke) kapható, amihez világoskék háttérvilágítás társul.

Teljesen megújult a menü is. Bár az elnevezések hasonlítanak a régi menüpontokéra, újítás, hogy nem volt szükség rövid menünevekre, ugyanis a telefon vízszintesen scrollozva megmutatja adott menüpont teljes nevét. Így működik egyébként a telefonkönyv bejegyzéseinél is.

Az érkezett SMS feladójánál végre a nevet is megmutatja (feltéve, ha a szám szerepel a telefonkönyvben) nemcsak a számot. A prediktív szövegbevitelt segítő rendszer (iTAP) tartalmaz magyar szótárt is, tehát a „szia" szót az eddigi 777799994442 számkombináció helyett, a 7942 kombinációval gépelheti be.

A telefonban van saját memória, a nevekhez pedig hangazonosítót is lehet rögzíteni. Ha már a hangnál tartunk, rögzítünk egy, vagy több hangot, összesen három perc hosszúságban. Mi több, a telefon belső üzenetrögzítővel is rendelkezik, ha nem lenne elégedett a hangpostással.

Infraport segítségével a telefon külső modemként is működik. Az akkumulátor 550 miliamperórás lítiumion, közepes használat mellett (fél óra beszéd naponta, illetve tíz-húsz SMS) két napig bírja. Nagy beszédigényűeknek naponta be kell dugniuk a töltőt a konnektorba.



### →Tények

**Típus:** Motorola Timeport 250
**Ár:** 49 900 Ft (előfizetéssel)
**Rendszer:** GSM 900/1800/1900
**Extrák:** Rezgő hívásjelzés, saját üzenetrögzítő, infravörös port, hangtárcsázás, hangvezérlés

### PCFVélemény

↗ Rengeteg extra és nagyon szép forma.
↙ A menü még mindig körülményes kicsit.

**„Nagyon kellemes, jól használható mobilkészülék, néhány egyedi funkcióval."** **82%**

# SIEMENS SL 45

A telefon MP3 lejátszó funkciója az egyik legfontosabb képessége, sajnos pont ez a legnagyobb gyengéje is.

A kétsávos Siemens SL45 egy szép, divatos mobiltelefon, kijelzőjét narancssárga színű megvilágítással látták el. Súlya 88 gramm, fogása is jó. Nagy felbontású, grafikus kijelzőjén 7 sort képes megjeleníteni. Egy négy irányban mozgatható gombbal lehet a menüben navigálni. A bal oldali gomb egyben gyorsbillentyűként is használható, a menün kívül ugyanis beállíthatjuk, mit akarunk elérni egyetlen gomb lenyomásával.

A telefon jobb oldalán fent található az infravörös port, a bal oldalon pedig a beépített diktafon gombja, a hangerő szabályzó és az MP3 lejátszó gyorsbillentyűje. Itt lehet hozzáférni a 32 MB-os MultiMedia Cardhoz is. A készülék 540 mAh-es Lítiumion akkumulátorral rendelkezik, ezzel mintegy másfél óra beszélgetés és három nap készenlét érhető el, ha az egyébként gyenge erősségű rezgő funkció is be van kapcsolva. A töltő egy asztali töltőre hasonlít, az adatátvitel is ezen keresztül zajlik egy soros portra csatlakoztatható kábel segítségével. Sajnos emiatt az MP3 funkció a telefon gyenge pontja, ugyanis az adatátvitel a porton keresztül nagyon lassan történik. Egy normál zeneszám kb. tíz percen át mászik a telefonba, az egész memóriakártya megtöltése pedig több mint egy órát vesz igénybe. Mentségül azért el kell mondani, hogy a feltöltött zenék bizony nagyon jól szólnak.

Ebből a telefonból sem maradhatott ki a WAP böngésző, aminek kezelésére nem lehet panasz. Nagy kár, hogy a telefon nem támogatja egyik szabványt sem azok közül, amelyek gyorsabb adatátvitelt tesznek lehetővé a GSM hálózatban szokásos 9600 kbit/másodpercnél.

Az SMS-ekhez képet is lehet mellékelni, de ezt csak az tudja megjeleníteni, akinek szintén SL45-e van. A telefonkönyvre sem lehet panaszunk, a nevek mellé elég sok információt lehet rögzíteni. A telefonban 50 számot lehet tárolni, de további tárhelyet jelent a benne lévő memóriakártya, főként az MP3-as fájlok rovására.



### →Tények

**Típus:** Siemens SL 45
**Ár:** 99 900 Ft
**Rendszer:** GSM 900/1800
**Extrák:** WAP, MP3 lejátszó, 32 MB memória, rezgő hívásjelzés

### PCFVélemény

↗ Szép forma és sok szolgáltatás.
↙ Lassú fájltranszfer.

**„Ha a fájltranszfer lassúságát figyelmen kívül hagyjuk, a telefon szinte tökéletes."** **85%**

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

# WINDOWS XP

Itt van Bill Gates legújabb operációs rendszere. A következő hónapban kiderül mennyit fejlődött a Microsoft. **Ne hagyd ki!**

**PLUSZ!**

## TOTAL EJAY 2

Mixelj magadnak saját dalokat! **Exkluzív teljes verzió!**

## MAX PAYNE

Lassítsd le az időt a Bullet Time funkcióval! **Egy kemény pálya!**

## SZUPERTESZT

10 szkenner kerül a laborba, hogy bizonyítsanak. **Próbák és Tesztek!**

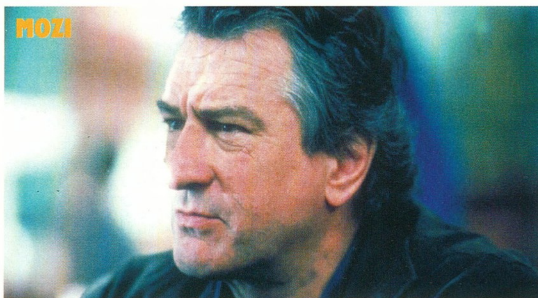


**Megjelenés: november 2.**

# Mivel szórakozzunk?

PCFormat

MOZI





### A SZAJRÉ

Nick nem hagyja, hogy a fiatalok a fejére nőjenek. A Szajré garantáltan növelni fogja a klasszikus krimifilm kedvelőinek számát.

### MOSZKVA TÉR

Szokjunk le róla, hogy a magyar filmeket hollywoodi mércén mérjük. A hazai film dögrováson van, de adjunk esélyt neki.



### MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

A robotfiú megpróbálja megtalálni a helyét a világban. Kitűnő hangok, effektek.

ÉS MÉG SOK MÁS...

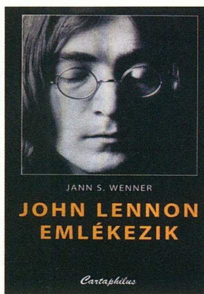
DVD

KÖNYV




### ÁKOS

A perfekcionizmusra törekvő Ákos legújabb csúcsjavítási kísérlete. A nagy tavalyi koncert turbósított DVD változata.

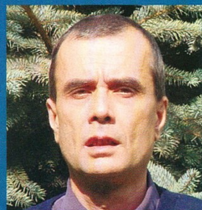



### JOHN LENNON EMLÉKEZIK

Lennon még ma is okozhat meglepetéseket. A harminc évvel ezelőtti kiborulásának hiteles dokumentumai.

ÉS MÉG SOK MÁS...

## BEVEZETŐ



Sándor Tibor
Rovatfelelős

Ismét megpróbáltuk rovatunkat az évszak elvárásaihoz igazítani. A korosabb hölgyek Amerika őslakóiról elnevezett szezonját már magunk mögött hagytuk, és lassan talán ismét aktuálissá válik a tavalyi hó. Mindenesetre korábban sötétedik és hidegebb van, ha felállunk a gép mellől, már korántsem biztos, hogy kószálni támad kedvünk. Lassan itt a meleg szoba, a fotel, az olvasólámpa, a forró tea, a pohár bor és az őszi megfázás ideje.

Egy jó mozi kedvéért azért talán még kimozdulhatnánk. Spielberg és csapata pont nekünk való filmmel rukkolt elő, és ismét köszönthetjük kedvenc amerikai nagybácsinkat, aki most is szeretetreméltó és bölcs, de már megunta a hajszát és nyugdíjra vágyik.

Ha van őszi film, akkor van őszi filmzene is. Mindenek között a legőszibb filmek legőszibb zenéit Víg Mihály szolgáltatja. Feltehetünk másfajta zenét is, akár olyat is, amelynek hallatán ott találjuk magunkat a tikkasztó meleg nyárban, a harlemi utca közepén, arra várva, hogy valamelyik kölyök megnyissa a tűzoltó fecskendőnek szánt csapot.

Havi könyvajánlatunkat két kiadó ajánlataiból válogattuk össze. A nagy kiadók közül, most az Európa kiadványai között tallóztunk. Elég széles a műfaji választék, az is elégedett lehet, akinek van ideje arra, hogy tutira menjen, és az is, aki csak izgalomra vágyik és néhány rövid órára szeretné feldobni magát. A kisebb kiadók közé tartozó Cartaphilus ismeretlen Lennon interjúkat tartalmazó kötete sokak érdeklődésére tarthat számot, és biztosan vannak olyanok is akiknek nemcsak az időjárással gyűlt meg a bajuk, hanem kedvenc négylábú barátjukkal is szeretnének végre zöldágra vergődni.



ZENE
NSYNC

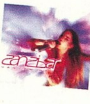
Ezerrel repülhetsz funkyra, csak ne felejtsd el becsatolni a biztonsági övet.

ÉS MÉG SOK MÁS...

## MÉG TÖBB ZENE

MAXIK

### Zanzibár: Vágyom rád



Két verzióban hallható a két gitár, basszus, dob + Terecskei Rita énekesnő felállású banda felvétele. Biztos hangszertudás és rockos alapok jellemzik ezt a disco szempontból egyáltalán nem érdektelen zenét. Egyébként a zenekarban gitáron játszó zeneszerző és szövegíró GabsziMan és társai zenéje nemcsak táncra való, a fülünk is egészen jól bírja. **(EMI)**

### v*tech: Miért



5 verziót is kapunk az Álmodoztam c. albumon szereplő dalról. Szellemes és zeneileg ötletes munka. A „schika-micka" light verzióból az öniróniát hiányoltam, a hard felfogásban előadott változatban pedig csak a technosított kezdet különbözik alapvetően, legalábbis az én számomra. A Császár-féle shane 54 mix úgy dübög és pörget, ahogy kell, és persze jó az eredeti albumban szereplő változat is. **(EMI)**

### Lory B.: Virág



Ez a promóciós maxi tetszett a legjobban. Bár az album verzió és club változat itt sem válik el egymástól eléggé: szól a rock, és aztán átmegy valami rapszerű folytatásba (mindkét esetben kissé hasonlóan). A Lory B. által latin verziónak nevezett harmadik változat aztán kárpótol a korábbi hiányokért. Nagyon jó, invenciózus latin jazz-zenét hallunk, sodró lendülettel, precízen kidolgozva és az a bizonyos latin feeling is bejön. **(EMI)**

## NSYNC CELEBRITY

**Kiadó:** EMI



Eklektikus és ugyanakkor egységes. A meghatározó elemek a pop és a funky, sok az elektronika, de ezt a fiúk mindig alárendelik az összhangzásnak. Nemcsak zeneileg egységes, hanem a színvonal szempontjából is: lehetetlenség kiemelni egy-egy felvételt a 14-ből, mert a következő mindig van olyan jó, mint az előző esélyes. Nagyon pörgős, nagyon ütős, a dallam pedig beragad a fülbe. Biztos lehet rá táncolni is, de igazából a repülést ajánlom.

**Végítélet:** Elégedettséggel tölt el, ha egy zene hallatán még azt is elfelejtem, hogy nem a kedvenc stílusom.

Zene: **97%**
Küllem: **94%**

## VÍG MIHÁLY FILMZENÉK TARR BÉLA FILMJEIHEZ

**Kiadó:** Bahia



A 4 film (Őszi almanach, Kárhozat, Sátántangó, Werckmeister harmóniák) zenéje 19 évet fog át. Víg Mihályt a nyolcvanas évektől ismerjük, akkor a Balaton meghatározó egyénisége volt, később legjelentősebb dalköltőnkké és előadónkká vált. Közhely, de így van: senki sem tudja ilyen fájdalmas szépséggel megidézni azt, ami még mi vagyunk, de már elmúlt.

**Végítélet:** Erős az érzelmi hatása. Nekem még vagy 15 év elmúltával is újra bepárásodik a szemüvegem, ha megszólal a Kész az egész.

Zene: **100%**
Küllem: **90%**

## VIOLATOR THE ALBUM V2.0

**Kiadó:** Sony Music




Besorolása szerint Hip Hop válogatás. Az előadók hátterében Chris Lighty és Mona Scott állnak, többek között nekik is köszönhető, hogy ez a műfaj korunk zenekultúrájának részévé vált. Hallható Busta Rhymes, Noreaga & Styles és ajánlhatom még Prodigy of Mobb Deep, Jadakiss & Butch Cassidy felvételét is. Az egész cucc igényes, eléggé fekete, és a zenei alapok által meghatározott besorolástól függetlenül eléggé rap.

**Végítélet:** Egyszer valamikor mindenkinek meg kell próbálkoznia azzal, hogy felülbírálja bizonyos stílusokkal szembeni ellenérzéseit.

Zene: **94%**
Küllem: **93%**

## TEMESVÁRI BALÁZS MOSZKVA TÉR

**Kiadó:** Bahia



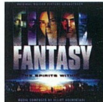

Temesvári zenekarának neve: Porzómusic. Az éppen adott szituációhoz, a megoldandó feladathoz mérten szükséges, „instabil" zenében hisznek, nem pedig a folyamatosan meglévő és alakuló stílusban. Ez a hitvallás beválik a filmzenék esetében, mert érvényesülését alárendeli a film képi világának. Ennek az a hátulütője, hogy „csak" zeneként kevesebbet ér.

**Végítélet:** Azért ez az egész „rendeljük alá magunkat az éppen adott feladat követelményének" – szemlélet túlságosan sok visszafogottságot követel.

Zene: **89%**
Küllem: **86%**

## FINAL FANTASY FILMZENE

**Kiadó:** Sony Music



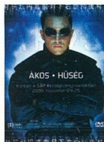

Elliot Goldenthal zenéje három forrásból táplálkozik: saját korábbi filmzenéiből (pl. Alien 3.), a 20. század végi lengyel kortárs avantgárd zenéből (ez kevéssé érezhető) és Richard Strauss posztromantikájából (az utóbbiból persze már csak a film műfaja miatt is bőven kijut). A London Symphony Orchestra előadásában hallható a film teljesen illusztratív jellegű zenéje + 2 filmdal Lara Fabian, illetve a L'Arc-en-Ciel előadásában.

**Végítélet:** Van abban valami felemelően anakronisztikus, amikor egy csúcstechnológiával készített film zenéjét egy igazi szimfonikus zenekar szólaltatja meg.

Zene: **89%**
Küllem: **94%**

## ZENEI DVD ÁKOS HŰSÉG

**Kiadó:** EMI



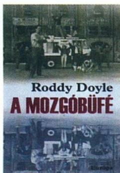

A DVD 130 percnyi műsoridőt tartalmaz. Ebbe egy 23 számból álló koncertfilm (ebből 7 felvétel alternatív képsávval) és még 5 videóklip fért bele. Van még kommentár, fotó és dalszöveg. Természetesen akkor is elismerem az előadó szakmai tudását és eredetiségét, ha számomra kissé kimódoltnak tűnik az egész Ákos-jelenség. A borító láttán tíz megkérdezettből legalább ötnek a Mátrix-design jut eszébe.

**Végítélet:** Pont a maximalizmusa miatt válik egy kicsit merevvé. Nem ártana egy kis pongyolaság, több humor, spontán lazaság, tudatos gigszerek.

Zene: **90%**
Küllem: **85%**

## RODDY DOYLE
## A MOZGÓBÜFÉ

**Kiadó:** Európa **Kiadás éve:** 2001.
**Ára:** 1600 Ft.



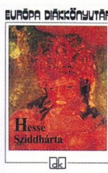

Az ír író ír, Stephen Frears pedig filmet készít belőle. Így keletkezett a Méregzsák és A furgon, mindkettő a proletár környezetben játszódó, és az európai filmgyártás élvonalába tartozó kortárs angol filmek sorát gazdagította. Tudjuk, hogy ritka kivételektől eltekintve a film eleve kevesebbet nyújthat az irodalomnál. Ez most is így igaz, pedig ezek a filmek tényleg jók voltak. Nekünk sem ártana, ha igényes, szociológiai szempontból hiteles és ugyanakkor művészetszámba menő irodalmi textusaink lennének a magyar bunkókról. Az angol bunkó legfeljebb annyiban különbözik a hazaitól, hogy Kőbányai helyett Guinnesst iszik, és golfozni jár. Ha viszont kirúgják az állásából, ő is kényszervállalkozó lesz és innentől kezdve már be is értük a Nyugatot...

**Végítélet:**
A regény témája az Üvegtigriséhez hasonlítható, csak az egész nem olyan jópofi, hanem valódibb.

Tartalom: **95 %**
Külalak: **95 %**

## HERMANN HESSE
## SZIDDHÁRTA

**Kiadó:** Európa **Kiadás éve:** 2001.
**Ára:** 480 Ft.



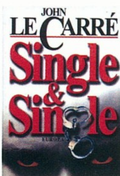

Nehogy már bárkinek is az Egri Csillagok vagy A kőszívű ember fiai jusson eszébe a Diákkönyvtár sorozatról! Kiadványaiknak csak egy része tartozik a nem teljesen jogosan közundort kiváltó kötelező iskolai olvasmányok közé. Ez a sorozatcím összességében már jó ideje nem kevesebbet takar, mint elismerten nagyon jót, garantáltan olcsón. Még a Svájcban élt német szerző, aki a Parnasszusnak nagyjából ugyanazon magasságában trónol, mint Thomas Mann, sem sejthette, hogy a hatvanas-hetvenes években világszerte több millió hippi fogja bibliaként olvasni regényeit. Ennek a regénynek tudható be példának okáért, korunk több nemzedékének India és a buddhizmus iránti olthatatlan szomja. Hesse minden egyes regénye annyira a mának szól, hogy nem érted miért a múlt század klasszikusa. Sorozatban kiadott műveinek ott a helye a polcodon.

**Végítélet:**
Megvilágosítja elménket a megvilágosodás értelméről. A Buddha-életrajz parafrázisa megérdemelten vált kultusz-könyvvé.

Tartalom: **100 %**
Külalak: **70 %**

## JOHN LE CARRÉ
## SINGLE & SINGLE

**Kiadó:** Európa **Kiadás éve:** 2001.
**Ára:** 1300 Ft.



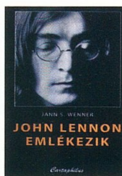

Gorbacsov-korszak: a bolsevik államvagyon feketén privatizálódik a nyugati imperialisták aktív közreműködésével. Aztán snitt, és jön a Jelcin-korszak garnitúra váltása. Ilyenkor aztán megszólal a hatlövetű, loccsan az agyvelő, megjelennek a kommandósok, a titkos bankszámlák pedig hirtelen apadni kezdenek, vagy éppenséggel növekedésnek indulnak. A több szálon futó, egzotikus helyszíneken kavargó cselekmény meghökkentő és egymástól független fordulatai aztán fokozatosan egybekapcsolódnak és tisztulni kezd a kép. A végére annyira letisztul, hogy már majdnem mindent értünk, „csak" a valóság cáfolhat rá mindenre.

**Végítélet:**
A magával ragadó, sodró lendület és az izgalom miatt elfelejtkezhetünk apró napi kötelességeinkről.

Tartalom: **90 %**
Külalak: **85 %**

## JANN S. WENNER
## JOHN LENNON EMLÉKEZIK

**Kiadó:** Cartaphilus **Kiadás éve:** 2001.
**Ára:** 2100 Ft.




Wenner a legendás Rolling Stone magazin édesapja, 1970-ben készített interjúkat a Beatles legtehetségesebb tagjával. Akkoriban a fiúknak már annyi volt: az együttes már az utolsókat rúgta. Lennont pedig nagyon-nagyon dühös és szókimondó hangulatában találták az újságíró kérdései. Ezért aztán sok újat és valószínűleg igazat olvashatunk arról, hogy mi baja volt Johnnak Paullal, mit nem bírt és mit díjazott Mick Jaggerben, mi állt az egyes számok és lemezek hátterében, ki mennyit szívott és milyen más drogot szedett, tehát mindarról a sok fontos dologról, amit a kortárs rajongó milliók azóta sem tudnak feledni, és amire a fiatalabbak még mindig kíváncsiak. Olvasás közben pedig mellesleg sok új vonással is gazdagodik a bennünk élő Lennon kép.

**Végítélet:**
A Beatles sztori imázs- és piárszakértők által NEM kozmetikázott változata. Lennon szerint a világ.

Tartalom: **98 %**
Külalak: **98 %**

## BEFUTOTTAK...

### Ember és kutya




Nem tudom miért csak ez a sokadik kiadás tartalmazza első alkalommal a mű teljes és csorbítatlan szövegét. A rövid és lényegretörő fejezetekben minden szükségeset megtudhatunk arról, hogy mit miért tesznek a kutyák, és hogy miként optimalizálhatjuk ezt a nem egyenlőségen alapuló, de nagyon is emberi viszonyt, ami az összesen hat láb tulajdonosainak életét egybekötheti. Bölcs és szellemes mű. **(Cartaphilus)**

### Van örök élet?




Egyáltalán nem könnyű, filozofikus érdeklődést és elmélyülést igénylő olvasmány az egyesek szerint gagyinak, mások szerint pedig létünk leglényegesebb kérdésének tartott témáról. A Vatikán által kegyvesztetté nyilvánított svájci katolikus teológus természettudományos, filozófiai és teológiai szempontból vizsgálja az out of body-élményt, az eutanáziát, és az örök életről szóló szent és profán hitvallásokat. **(Európa)**

### Patkányháború




A második világháború örökzöld téma. A sztálingrádi gyűrű 1942 telén az irodalmi és filmes lektűrök megszentelt helye és ideje. Nem csoda, hogy az 1999-ben megjelent angol könyvsiker Zajcev főtörzsőrmester, Heinz Thorwald SS ezredes és mesterlövészeik izgalmas párviadalának történetével nemcsak az idősebb generációt, hanem a fiatalabb olvasókat is meghódította. **(Európa)**

A HÓNAP FILMJE



# A SZAJRÉ

**Eredeti cím:** The Score
**Rendező:** Frank Oz
**Szereplők:** Robert De Niro, Edward Norton, Angela Bassett, Marlon Brando
**Gyártó:** Paramount Pictures
**Forgalmazó:** UIP – Duna Film
**Internet:** www.uipduna.hu

Nick (Robert De Niro) a világ egyik legprofibb betörője, akinek vitathatatlan szakmai tudása rokonszenves emberi tulajdonságokkal párosul: szerény és kedves, őszinte és egyszerű, továbbá lehet rá számítani, azaz képes elrendezni a dolgokat maga körül. Ilyen férfiról álmodnak a nők, és minden férfi szeretne egy ilyen idősebb testvért magának. Hősünk abba akarja hagyni a szakmát, arra vágyik, hogy az alibiből fenntartott montreali dzsesszklub valódi gazdája lehessen, és végre véglegesen megnyerje magának légikísérő barátnőjét, a szép Diane-t (Angela Bassett). Orgazdája és üzlettársa Max (Marlon Brando) azonban szeretné rávenni még egy utolsó munkára, ami természetesen többet hozna a konyhára, mint minden eddigi munkája. Nick csak nehezen mond igent, hiszen fel kell adnia korábbi alapelveit: nem dolgozhat egyedül, és ráadásul ugyanabban a városban kell elvégeznie a munkát, ahol lakik. Mivel azonban biztos jövőt szeretne Diane számára, vállalja a rizikót. Ez lenne a dramaturgia alapkonfliktusa és a forgatókönyv dicséretére válik, hogy illik a hőshöz. Ennek következtében a néző már az első (egyébként zseniálisan kivitelezett) jelenettől kezdve ott ül bent a mese kellős közepén és hagyja magát sodortatni a krimi jó érzékkel kiporciózott cselekménye által.

A filmet még élvezetesebbé teszik számunkra a montreali helyszínek: a kanadai városban forgatott külső felvételek Európát idézik. A képsorok úgy hozzák a nagyon is amerikaivá vált filmes műfaj fordulatait, hogy közben egy francia kikötővárosban érezzük magunkat. Nem tudom, hogy nézi ezt egy amerikai, a mi szívünknek és szemünknek azonban nagyon is kedvére való ez a helyszínekkel űzött furcsa játék.

Nick csak nehezen barátkozik meg Max által rákényszerített társával, a nála majd harminc évvel fiatalabb Jack-kel (Edward Norton). Jack az utóbbi idők egyik legzseniálisabb krimijének (Közönséges bűnözők) Kevin Spacey által alakított hősére hajaz. Igaz, nem ő az ász, de az szeretne lenni. Ez rendben is lenne, hiszen fiatalabb, mint a Kevin Spacey által alakított őstípusa. Norton ragyogó lehetőséget kapott az alkotóktól: ő is kettős szerepet játszhat. Fantasztikusan tud sántítani, és még a Spacey által alakított hősnél is fogyatékosabb értelmet színlel. Közben azonban ott dúl benne gondosan lefojtva, mindenki elől rejtetten mindaz a düh és bizonyítani akarás, ami a fiatalabb évjáratot jellemzi.

A film legnagyobb dobása a tökéletes színészválasztás. Robert De Niro a korosodó, és Edward Norton az ifjú gengszter szerepében pontosan hozza a legyőzhetetlen páros sémáját. A dramaturgia nagy csavarját a köztük zajló rivalizálás adja. A néző számára így aztán az jelenti a film tétjét, hogy mennyire képes bemérni a hősök között dúló harc határait. Robert De Niro elegáns pontossággal teszi be a filmbe egy már most is teljes színészi életmű minden hozadékát, az intellektuális alkatú, történész diplomával rendelkező, (Yale, 1991) New York-i színpadi színésznek induló Norton pedig azt folytatja, amit már láthattunk tőle korábban a *Legbelső félelemben*, a *Larry Flint, a Provokátorban*, vagy újabban a *Harcosok klubjában* és a *Pókerarcokban*. A jelenlegi amerikai film egyik titánja találkozik a jövendő amerikai film zsenijével. Az már csak hab (méghozzá dupla adag tejszínhabbal) a tortán, hogy kettejük hátterében „diszkréten" ott téblábol és szuszog az amerikai film nagy öregje, a már évtizedek óta a veterán kategória kultikus alakjává avanzsált Marlon Brando is.

**PCF**

## PCFVélemény

**Nagy mesterek mesterműve, sok színészi improvizációval. A klasszikusok között a helye.**

Film: **97%**
Megvalósítás: **100%**

# A. I. MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

**Rendező:** Steven Spielberg **Szereplők:** Haley Joel Osment, Jude Law, William Hurt **Gyártók:** Warner Bros. Pictures, Dreamworks Pictures. **Forgalmazó:** InterCom **Internet:** www. Intercom.hu

David, a szeretetre programozott robotfiú hús-vér nevelőszülőkhöz kerül tesztelésre. A szeretet és gondoskodás ellenére nem találja helyét a családban. Gigolo Joe, (Jude Law) a női nem szórakoztatására kifejlesztett robot társaságában elindul, hogy felfedezze, hova is tartozik igazán. Az adaptáció az SF irodalom klasszikus alakjának Brian Aldiss-nek „Super-Toys Last All Summer Long" c. elbeszélésén alapszik, a tematika Ridley Scott *A szárnyas fejvadász* c. kultfilmjét idézi: embertelen emberek és nagyon is emberi robotok küzdenek az isteni örökségért, az önmeghatározás képességéért. A látványért a Jurassic filmekből ismert Rick Carter, a speciális effektekért pedig Stan Winston és Michael Lantieri vállalják a felelősséget.

**Végítélet:**
Bizonyosan „A hónap filmje" – kategóriába tartozó alkotás, de lapzártáig sajnos nem láthattuk. Profilunkba vág, még visszatérünk rá!

Film: **95%**
Megvalósítás: **95%**

# ÜVEGTIGRIS

**Rendező:** Rudolf Péter és Kapitány Iván **Szereplők:** Rudolf Péter, Reviczky Gábor, Gáspár Sándor, Csuja Imre, Szarvas József, Horváth L. Ottó **Gyártó:** Filmpartners Kft. **Forgalmazó:** Budapest Film

Hazai filmjeink azon vonulatába tartozik, amelynek nem titkolt célja a magyar film és a publikum kibékítése, azaz a nézők visszacsalogatása a moziba.
Ennek megfelelően az alkotók az igényes kommersz vígjáték műfaját célozták meg. A film történetének középpontjában hat olyan, az élet perifériáján tengődő, vállalkozó szellemű férfiú áll, akik abban reménykednek, amiről a néző már az első pillanatban tudja, hogy nem sikerülhet nekik: az élet császárai közé szeretnének tartozni. Esendő gyermetegségüket és a film hangvételét egyaránt jól jellemzi, hogy a főhős Lali (Rudolf Péter) álmainak netovábbja egy régi Chevrolet Impala.
Az egyenként hatásos poénok oly számosak, hogy sokszor kioltják egymást, és kissé döcögőssé teszik a cselekményt. Kedves komédia, garantáltan felhőtlen szórakozást ígér.

**Végítélet:**
A magyar film kedvelőinek feltétlen ajánlott, de mások is kedvet kaphatnak tőle a hazai termékhez.

Film: **88%**
Megvalósítás: **86%**

# MOULIN ROUGE

**Rendező:** Baz Luhrmann **Szereplők:** Nicole Kidman, Ewan McGregor, John Leguizamo **Gyártó:** Twentieth Century Fox **Forgalmazó:** InterCom **Internet:** www.intercom.hu

Úgy tűnik Baz Luhrmann a sikeres posztmodern adaptációk avatott mesterévé válik. A Claire Danes és Leonardo DiCaprio főszereplésével készített Rómeó és Júlia adaptációval egyéni pályára lépett rendező újabb alkotása ezúttal a századforduló Párizsának világába kalauzol minket. Miközben újraalkotja a festő Toulouse-Lautrec, a híres mulató és a kánkán mítoszát, megidézi a negyvenes évek zenés filmjeit is, a ma közegét pedig David Bowie és a Beatles zenei világa képviseli a filmben. A szerelmi szálat Nicole Kidman (Satine) és Christian (Ewan McGregor) kettőse szolgáltatja, a két sztár a filmben azonban dalra is fakad. A rendező „vörös függöny"-stílusnak nevezi módszerét, amelynek lényege a történet magvát alkotó közismert alapmítosz bizarr kicsavarásából áll. Itt a szerelméért az alvilágba alászálló dalnok Orpheusz mítoszát variálja több mint eredeti módon.

**Végítélet:**
A teljesen elvárásolt, eredeti mivoltából kiforgatott musical az új évezred egyik legígéretesebb mozgóképes műfajának tűnik!

Film: **95%**
Megvalósítás: **98%**

# MOSZKVA TÉR

**Rendező:** Török Ferenc **Szereplők:** Karalyos Gábor, Pápai Erzsi, Csatlós Vilmos **Gyártó:** Hunnia Filmstúdió **Forgalmazó:** Budapest Film

Érettségiző gimnazisták 1989-ben: találkozó a nagyóra alatt, vadászat buli címekre, kis rongálás a szülőmentes lakásokban és fürdőszobákban, kis hazugságok, a meghatározó életérzés: „le van szarva a világ, és különben is, ki a bánat volt az a Nagy Imre?!". Aztán csalás az érettségin, vonatjegy hamisító biznisz, mert kell a pénz, és irány Nyugat. Innentől kezdve felpörög a korfestő körkép, konfliktus és feszültség támad, hogy a végére felnőjenek a gyerekek. Ennek a nemzedéknek már nem kellett diszidálnia, de hamarabb került vissza a Moszkva téri óra alá, mint a korosabbak. A befejezés ennek megfelelően: kicsit bizonytalan félmosoly. Lehet még belőle nyomi, de lehet még belőle valami jobb is.

**Végítélet:**
Korunk korrekt, szórakoztató igényű filmje az ifjúsági problémáról.

Film: **91%**
Megvalósítás: **89%**

## Tök állat

Végre egy olyan filmről is szót ejthetünk, amely azért hat a feltétlen újdonság erejével, mert alkotói nemcsak a hazai közönség számára ismeretlenek, hanem a nemzetközi piacon is most készülnek a végső áttörésre. A rendező Luke Greenfield-nek ez az első egész estés alkotása, a férfi főszereplő Rob Schneider (Marvin) több filmben is szerepelt már, (Tök alsó, A vizesnyolcas, Dredd bíró, stb.) de még van hová előrelépnie. Partnernője Colleen Haskell (Rianna) viszont szintén első filmes. A vígjáték sztorija aktuális témát, az állatkísérletek kérdéseit veszi célba. Marvin, az írnokként dolgozó csetlő-botló közrendőr-jelölt egy riasztás során maga kénytelen a helyszínre sietni, ám útközben autóbaleset éri és egy sötét alak, a bogaras génkutató Dr. Wilder (Michael Caton) elrabolja. Házi laboratóriumában egy cirkuszi fóka és egy rendkívüli képességű kutya szerveit ülteti át testébe. A hasonló filmek sablonjaitól eltérően Marvinnak nem nő fókabajusza és nem is örülhet újonnan kinőtt farkának, de az állati képességek ott „dolgoznak" némiképp megváltozott, de lényegét tekintve változatlan emberi külseje alatt. A korábban ügyefogyott rendőr hamarosan „leszagol" egy drogcsempészt a reptéren és így rendőri karrierje is felfelé ível. Egy állatmenhelyen megismerkedik Riannával, akibe azonnal beleszeret. Az állati tulajdonságainak köszönhetően sikeres emberré váló Marvin sorsa innentől kezdve egyre kiszámíthatatlanabbá válik, hősünk felett egyre inkább átveszik a hatalmat a bensejében életrekelő állatok...

A humor jellegéről: a Marvint alakító és a forgatókönyvet társíróként is jegyző Schneider gyermekkorában a legendás angol komikus Peter Sellers, továbbá a sajátosan angolos humorú Monty Python társulat fanatikus híve volt. **(Intercom)**

**PCF Vélemény**

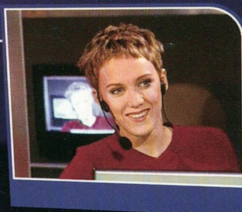
**Itt az idő, hogy növeljük kedvenceink számát. Ha ezt a filmet megnézed, megérted mire célzunk...**

Film: **93%**
Megvalósítás: **95%**

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 17.00-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.





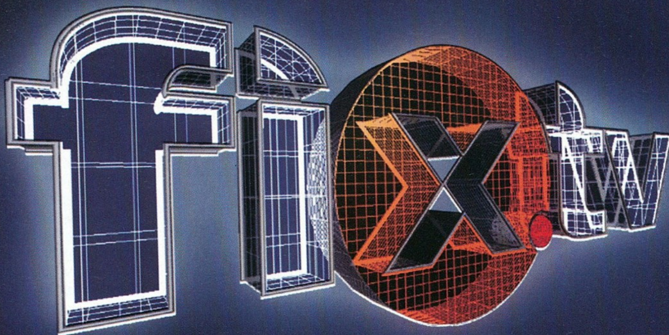


# 1 éves a fix.tv

## Hol fogható a fix.tv műsora?



Budapest teljes területén és 60 km-es
körzetében az UHF26-os csatornán
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely
TV készüléken vehető a fix.tv adása.
Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.




http://www.kaloz.tv

http://www.fix.t

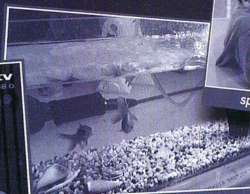
Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live" menüpontra kattintva nézheted az adást egész

# Programok

*Amit láthatsz máshol is:*

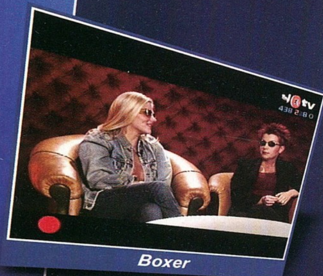

divatbemutató

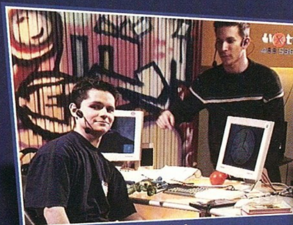

szépségápolás


természetfilmek


sportesemények

## És amit csak a fix.tv sugároz:


Boxer


Netvision


Hardwarez


Fix, hogy Kalóz


Face2face

**Netburger**



# >>Visszhang

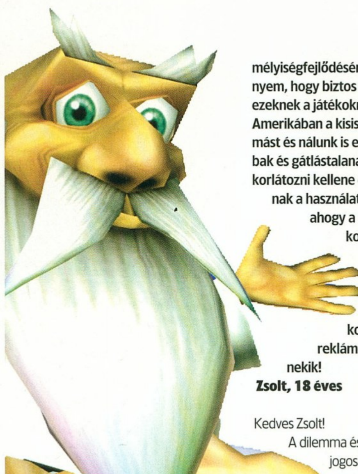
## Levelek/E-mailek

### >>ÍRJ

Kérdésed, észrevételed van? Írd meg nekünk, mi válaszolunk.




>> Unitedmedia Lapkiadó Kft.
1021. Budapest,
Hűvösvölgyi út 54.
III. épület/1.



## Átverés?

**Hello PCF, megdöbbentő hirdetésre találtam a minap. 06-90-es számot felhívva lehet operátorlogót, csengőhangot és hangposta szöveget letölteni. A hívás majdnem kétszáz forintba kerül percenként? Nem átverés ez szerintetek?**
**János**

Kedves János!
Mint minden szolgáltatást, ezt sem kötelező igénybe venni. Aki pedig igénybe veszi, az elvileg tudja, hogy mennyibe kerül, feltéve, hogy elolvassa az apró betűs részt a reklámokban. Tanulság csak annyi, hogy érdemes körültekintőnek lenni!

## Káros játékok?

**Kedves PCF! A ti újságotokban is rengeteg lövöldözős játék van! Nem tudom, mi a véleményetek arról a régóta húzódó vitáról, miszerint ezek a játékok nagyon károsak a korombeli fiatalok, de főként a kisebbek személyiségfejlődésére. Az én véleményem, hogy biztos nagy részük van ezeknek a játékoknak abban, hogy Amerikában a kisiskolások ölik egymást és nálunk is egyre agresszívabbak és gátlástalanabbak. Szerintem korlátozni kellene ezeknek a játékoknak a használatát, csakúgy, mint ahogy a moziban is vannak korhatáros filmek! Nektek pedig nem kellene ennyit írnotok ilyen lövöldözős játékokról, legalább reklámot ne csináljatok nekik!**
**Zsolt, 18 éves**

Kedves Zsolt!
A dilemma és a kérdésfelvetés jogos, de mi nem vagyunk arra hivatottak, hogy állást foglaljunk ebben a kérdésben, amikor még a nálunk sokkal nagyobb szakértelemmel rendelkező pszichológusok is csak vitatkoznak és nem tudják eldönteni, hogy kinek van igaza. Az biztosan nem egészséges, ha nagyon kis gyerekek játszanak a Quake-kel, de a szülei döntik el, hogy játszhat-e vagy sem. A játékok korhatára nem rossz ötlet, de legalább annyira nem lehet betartani, mint a mozifilmek esetében, hiszen a mozikban is tolonganak a tinik a korhatáros filmeken. Inkább az volna célravezető, ha filmek és a játékok után a szülők elbeszélgetnének a gyerekkel, ahelyett, hogy hagyják, hadd játsszon, addig sem zavarja őket.

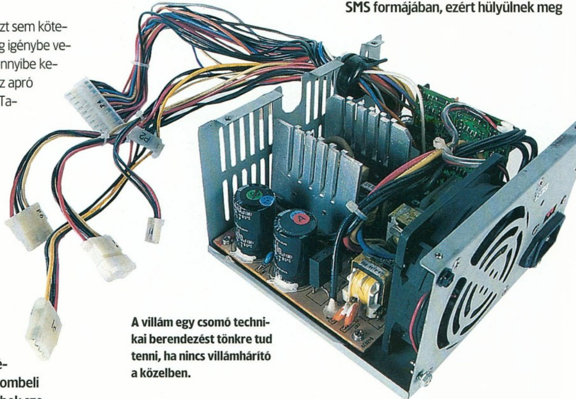
## Vegyek DVD-t?

**Sziasztok, mostanában egyre több haverom akar rávenni, hogy cseréljem le a CD-met DVD-re! Nem tudom, megéri-e? Ki tudnám szerintetek használni? A magam részéről inkább CD- írót vennék abból a pénzből! Szerintetek melyiket vegyem? Jut eszembe, a PC Formatnak lesz DVD-melléklete?**
**Karesz**

Szia Karesz!
Hogy CD-írót vagy DVD-t érdemes-e venned, azt csak te tudod eldönteni annak függvényében, hogy melyikre van nagyobb szükséged! A DVD nagyon sok jó dolgot rejteget magában, DVD-n nézni filmeket például fantasztikus élmény, hiszen sokkal többet látsz a filmből, mint a moziban. Kedvenc lapod egyébként a jövő hónapban már DVD-s változatban is kapható lesz, ha megveszed, lehet hogy segít a döntésedben is.

## SMS

**Azt hallottam, hogy már a mobiltelefonon is terjednek a vírusok, méghozzá SMS formájában, ezért hülyülnek meg**



A villám egy csomó technikai berendezést tönkre tud tenni, ha nincs villámhárító a közelben.

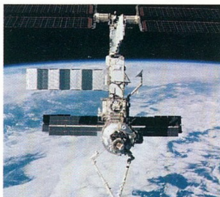
**Küldj e-mailt!**
Imádunk levelet kapni. Ilyenkor ébredünk rá, hogy milyen sokan olvassátok a magazint. Szóval bármilyen véleményed, kérdésed van küldj egy e-mailt és mi örömmel válaszolunk.
**pcformat@pcformat.hu**

## Ki után szabad kémkedni?

SZTÁR LEVÉL

**Sziasztok! Legutóbbi számotokban írtatok a globális kémhálózatokról, arról, hogy egyes cégek hogyan figyelik ki a konkurencia ipari titkait. Arról is sok szó esett már, hogy egyesek mások elővigyázatlanságát kihasználva megszerzik az emberek jelszavait és az ő költségükre interneteznek, vásárolnak, stb. A New York-i események után pedig az került reflektorfénybe, hogy a terroristák olyan titkosítást használnak az e-mailjeikben, hogy azokat még a kémszervezetek, mint például a CIA sem tudják megfejteni. Nos én ezt nem hiszem! Mindig azt mondják, hogy feltörhetetlen kód nem létezik. Akkor a terroristáknak hogyan sikerült ilyenre szert tenniük? Pár éve arról is sokat cikkeztek az újságok, hogy az USA-ban törvényesen figyelhetik a hatóságok az elektronikus levelezést. Akkor most mi az igazság?**
**Bodnár Tibor**

Kedves Tibor! Feltörhetetlen kód tényleg nem létezik, de olyan titkosítási eljárások vannak, amelyeket nagyon sok idő megfejteni a megfelelő titkosítási kulcs ismerete nélkül. A terroristák is ilyeneket használtak és nem csoda, hogy jól tudnak kommunikálni ezek segítségével. Pont azért használnak ilyeneket, mert enélkül az egymásnak küldött leveleik hamar kikötnének a titkosszolgálatoknál, ugyanis az USA-ban tényleg meg szabad figyelni az elektronikus levelezést. A CIA központjában folyamatosan futnak olyan programok, amelyek az e-mail forgalmat figyelik, speciális szavakra kihegyezve, mint például, Elnök, bomba, stb. Most azt kell szabályozniuk a hatóságoknak, hogy kik használhatnak ilyen titkosító eljárásokat a jövőben.



**gyakran a telefonok. Igaz ez? És honnan lehet tudni, hogy vírusos az SMS? Már a mobilra is vannak vírusirtók?**
**Borka**

Kedves Borka! A hír egész egyszerűen nem igaz! A mobilok azért zavarodnak össze néha, mert a gyártók nem írják meg elég precízen a szoftvereket. A vírusoktól nem kell félned, a mobilon nincsenek.

## Mobil DVD

**Már egy csomó mobil DVD lejátszóról írtatok a lapban, én azonban kíváncsi lennék arra, vajon hány ilyen szerkezetet adtak el eddig kis hazánkban? Ki az a lökött, aki több százezer forintot fizet ki egy ilyenért? Izgalmas technikai újdonság ugyan, de sem a képe, sem a hangja nem élvezhető.**
**Pósa Ádám**




**Lehet ennél tovább is kicsinyíteni, csak akkor a DVD lemezt is miniatürizálni kéne.**

Kedves Ádám!
Nem tudjuk, hány kelt el ezekből, de biztosan gazdára talált pár darab, még akkor is, ha nagyon drága. Valóban nem olyan jó a képe, mint ha otthon néznéd a nagyképernyős TV-t, de aki megengedheti magának biztosan szívesen néz meg egy filmet a hosszabb utazások alatt, ha már az összes újságon átrágta magát.

## Mint a villám

**A legutóbbi vihar után arra mentem haza, hogy nem tudom bekapcsolni a gépem. A szervizben azt mondták elszállt a táp, valószínűleg egy villám okozta túlfeszültség szaladt át a lakásunk elektromos hálózatán és ez vágta haza a tápegységet. Mivel időjárás okozta kár, nem érvényes a garancia. Kitől kérhetek kártérítést?**
**Nagy Miklós**

Kedves Miklós, sajnos ha már kifizetted a javítást, akkor senkitől. A szerviznek be kellett volna bizonyítania, hogy tényleg a villám volt a hibás, ha ezt nem tudják, akkor garanciálisan meg kellett volna javítaniuk a gépet. Sajnos az időjárás okozta károkat senki sem téríti meg, a legjobb, amit tehetsz, hogy legközelebb esős, viharos időben kihúzod a gépet a konnektorból, ha elmész otthonról. **PCF**



**>>Ahogy a mozikban, úgy a játékok esetében is csak nehezen tartható be a korhatár**

## >>LEVÉL MORZSÁK

### Meghajtók

**Sziasztok, van egy nagy problémám. Van egy viszonylag régi notebookom, de újra kellett telepíteni rajta Windows-t, mert teljesen meghalt az, ami rajta volt. Ez még ment is, de azóta egy csomó dolog nem működik a gépen, azt mondja a Windows, hogy nincs megfelelő meghajtóprogram, viszont már nincs meg a CD, amin ezek rajta voltak.**
**Krisztián**

Krisz, a problémádra nagyon egyszerű a megoldás, keress egy helyet, ahol tudsz netezni, jobb híján egy internet kávézót. A notebookod gyártójának a weboldaláról letölthetőek a megfelelő programok. Ha nem találod, írj egy levelet az ügyfélszolgálatnak és segítenek Neked!

### Chat

**Szerintetek két ember egymásba szerethet az interneten keresztül? Én nem tartom valószínűnek, ráadásul nekem chatelés közben mindig az az érzésem, hogy az ember sosem az, mint akinek mondja magát? Hogyan lehet eldönteni, hogy őszinte-e a chat partnered?**
**Ágnes**

Kedves Ági!
Vesd alá hazugságvizsgálatnak!

### RAM

**Csak olvasom az újságokban az apróhirdetéseket és teljesen le vagyok döbbenve, milyen olcsó mostanában a memória! 128 MB RAM alig több mint ötezer Forint, úgyhogy minden PCF olvasónak azt ajánlom, most vegyen memóriát a gépébe, míg fel nem emelkedik az ára!**
**Bálint**

Köszönjük a PCF olvasók nevében!

## ↘AZ ISTEN ÁLLATKERTJE...

# INGYENES CUCCOK

Épp most vettél egy komplett konfigurációt? Kaptál hozzá még egy csomó ingyenes szoftvert is? Nem baj, lesz mit a billegő szék lába alá tenni.



A szoftver-üzletben két módon tehetsz szert egy rakás pénzre. Az első körülbelül így fest: előállsz egy zseniális ötlettel, rengeteg idő- és pénzbefektetéssel kihozod belőle a lehetséges maximumot, ezután letámadod a termékkel a reménybeli kiadót, szétküldöd a sajtónak a bemutatópéldányokat, megvárod amíg az egekig dicsérnek, és már csak annyi a dolgod, hogy a megjelenés után figyeled, ahogy a részesedésekből összejön egy kisebb vagyon.

Így elmondva szép, de van egy pár bökkenő. Először is, iszonyatos mennyiségű kemény munka vár rád. Másodszor, ha nem vagy különösen nagy nevű fejlesztő, valószínűtlen, hogy sikerülne a kiadóval kedvező feltételeket kialkudnod; tulajdonképpen meg vagyunk lepve, hogy még nem jelentek meg a játékpiacon azok a kiadók, akiknek te fizetsz, hogy megjelentessék a programodat. Így akármilyen jó is a játékod, nagy a valószínűsége, hogy végül még te tartozol nekik pénzzel, így csődöt jelentesz, esetleg bekebelez egy óriáscég. Még így is szert tehetsz kellemes mennyiségű haszonra, ha fogod a pénzt és futsz, cserbenhagyva alkalmazottaidat, partnereidet. Persze Isten ments, hogy bátorítsuk az ilyesfajta viselkedést.

## Az OEM csodája

Egy másik, fényesebb út is vezet a biztos meggazdagodáshoz: előállsz egy elfogadható játékötlettel, belefektetsz némi pénzt és időt, majd az egész kiadós hercehurcát megkerülve magad adod ki a végterméket. Kockázatosan hangzik? Az lehet, de még nem tudod a lényeget – itt jön az okosság: ha a játék elég jól néz ki, és még valamilyen szinten játszható is, csinos összeget kereshetsz, ha hardver-kiegészítésként árusítják a boltok. Hivatalosan ezt hívják OEM-nek, de leginkább az a leírás illene rá, hogy „az a rakás CD, amit az új PC/3Dkártya/joystick/hangszóró/nyomtató/szkenner/akármi mellé kaptam, és valószínűleg kibontatlanul porosodnak majd a sarokban".

Légy üdvözölve a használhatatlan ingyenes termékek birodalmában! És rögtön megfogalmazódik benned a kérdés: azok a nagynevű PC hardvergyártóknak miért éri meg, hogy többtízezer forint értékű szoftvert adnak termékeikhez?

## Ha már megkérdezted...

Ne haragudj, azt hittük, hogy ez egy költői kérdés. Ha szeretnéd megtudni a választ, csak küldj egy 5 000 forintos csekket, és nem elég, hogy a megoldást megkapod, még egy plusz információt is kapsz ajándékba.

Akkor most ki is az OEM játék nyertese? A hardvergyártók persze jól járnak, mivel alacsony költséggel rávehetik a naiv felhasználót, hogy vadul rávesse magát a rengeteg hasznos szoftvert tartalmazó csomagra. De ki az, aki a legjobban jár? Természetesen a játékfejlesztők, mivel szoftverük az átlagos kifutási idő után még jó sokáig kapható lesz a hardverekhez járó ajándékprogramok formájában, akár kellenek a vásárlónak akár nem – akár veszi a fáradságot, hogy játsszon is velük, akár nem. Hihetetlen, hogy még egyáltalán vannak külön játékok... **PCF**

**>>Küldj egy 5 000 forintos csekket, és nem elég, hogy a megoldást megkapod, még egy plusz információt is kapsz ajándékba.**




**Milyen lesz a jövő játékvásárlása? Csak veszel egy PC-t minden fél évben, és mindent megkapsz hozzá ajándékba.**